

WIZ



הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

080057
19.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 16.30 ש"ח
ינואר 1996

חקירה מצולמת - COMMAND & CONQUER

עכשיו זה כאן - מורטל קומבט 3

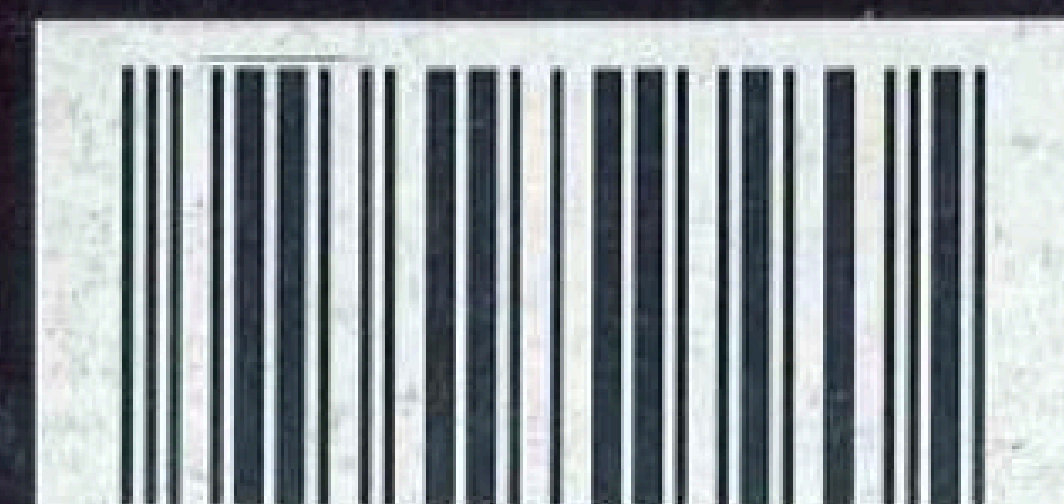
להיט האקשן העולמי - CRUSADER

סימולטור הנהיגה המושלם - THE NEED FOR SPEED

משחקי תפקידים - המשך הקסם הגולמי

57

גיליון



פריט שופרטי: קו-אופ צפון: 9806083
962528

לגיליון זה
מצורף חינם, משחק המחשב
PRIMAL RAGE
זעם קדמוני
על גבי CD-ROM

זיכרונות האספיקה

הסדר הזה נכתב בזמנים, במצבי רוח, במזג אוויר ובמקומות המשתנים להם מחודש לחודש ומטור לטור. והפעם, טור העורך נכתב ממשכן הציפיות, הסריגים, שמיכות הצמר והפוך - המיטה.

מסתבר, שהשפעת אינה פוסחת על אף אחד מאיתנו, ולא מתכוונת לנטוש אותנו בקלות. גופי, אגב, זכה בכבוד לארח את הווירוס הדרום אפריקאי. קשה לומר שהוא השאיר טעם של עוד, שהייתה זו תחילתה של ידידות מופלאה, או שהוא עשה כבוד גדול לנלסון מנדלה. אני משוכנע שאם הייתי בית מלון, הווירוס לא היה משאיר ולו ברו אחד, שלא לדבר על מגבות.

או רבותיי, ללבוש סוודרים, לא לצאת עם ראש רטוב מהבית, לא לשכוח מטרייה ולתת כבוד למרק עוף, כי זה או אנחנו או הדרום אפריקאי ובמלחמה כמו במלחמה. ועוד דבר, חוק מטבוליות כדורים, תרופות, סירופים וסוללת כוסות משומשות של תה עם לימון, יש לפניכם גיליון נוסף של וויז המכיל דיווחים על המשחקים הכי חדשים, המדורים הקבועים וכמובן CD-ROM לכל קורא.

העיקר הבריאות,
קובי סט.

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיכם:

בק שרון בנימינה, דה רוזן מיכאל מהרצליה, כהן אדם ממבשרת ציון, יששכר רועי מבאר שבע, יגרמן ארז מרמת אפעל, טאובר אילן מתל אביב, דגני אסף מבית ים, סובול לירון מרחובות, שרה אייל מחיפה, זהבי עטר ממושב נטעים.

תשובות לשאלות קוראים
ומנויים בין השעות
16:00-13:00 בלבד.

בהרח: משחקי ה-CD-ROM
מפורסמים חנים לרכישת WIZ
ברוכים ובחנניות, למנויים
חדשים ולמנויים ששילמו
תוספת עבור המשחקים

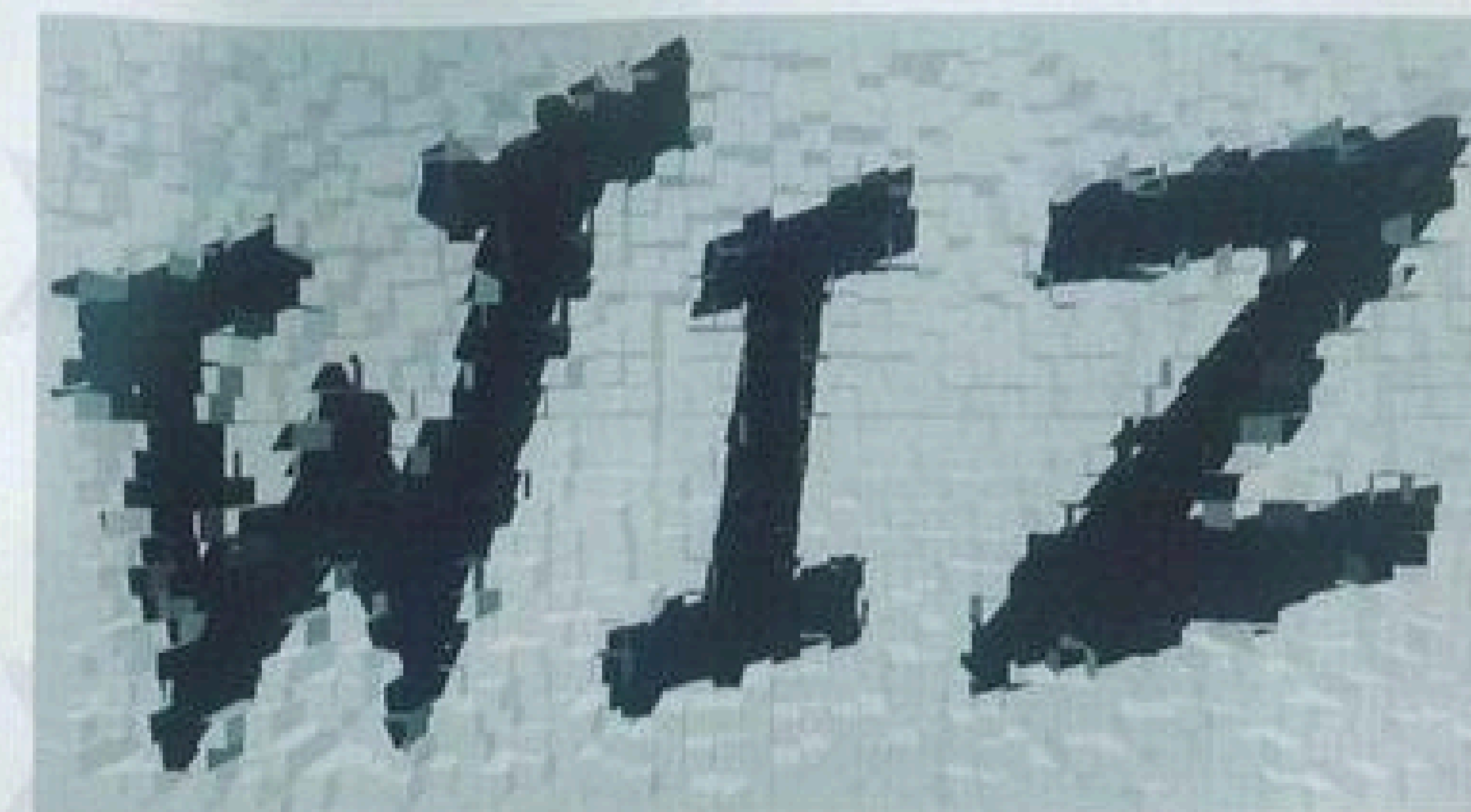
הענינים

ינואר 1996 • גיליון 57

6	PC: מצעד המשחקים
7	PRIMAL RAGE - הוראות הפעלה והתקנה
8	PC: הקרה מצולמת - COMMAND & CONQUER
10	FATAL RACING: PC
12	1ST DEGREE: PC
14	PC: טיפים
16	RIDDLE OF MASTER LO: PC
18	PC: לינו
19	למכות המערכת
20	CRUSADER: PC
22	PC: איפה גר ידידי פחד
23	WHICHAVER: PC
24	פוסטר
26	APACHE: PC
29	MORTAL KOMBAT 3: PC
30	משולחנו של ד"ר וויז
33	THE DIG: PC
34	אינטרנט
36	THE NEED FOR SPEED: PC
38	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי
40	משחקי תפקידים: תיחמונים על ננכים
42	משחקי תפקידים: סיפור פנטזיה
43	משחקי תפקידים: דרקונים
44	משחקי תפקידים: קסם גולמי 2
46	לוח



מנהלת: לילי צראף • עורך: קובי סט • עריכה לשונית: זוהרה זולברג • מחלקת מנויים: יעל גרשוביץ • צלם: יהודה נגטיב • המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייוו כץ, רוני טל, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, אורן רביב, אסי אופנהיימר, נועם עציון, גור שקד, אור פלג. • עיצוב גרפי: סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות • דפוס: אומני אופסט בע"מ • מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק • מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 • טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174 מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר. • תמונת השער מתוך המשחק PRIMAL RAGE - זעם קדמוני.



עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ!

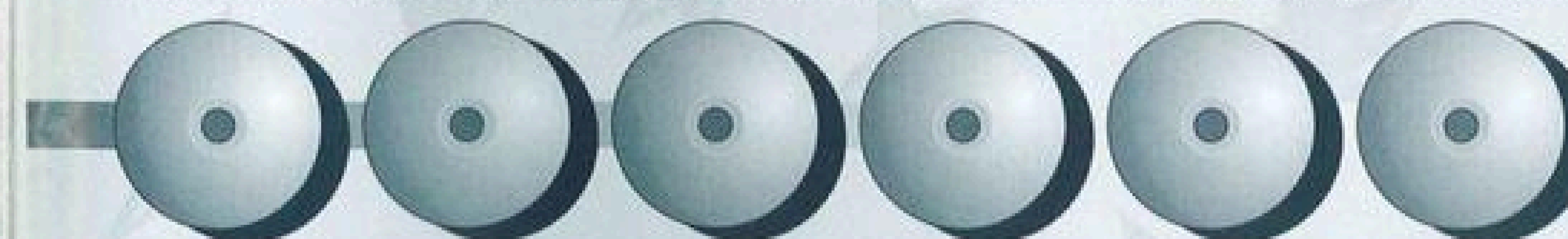
הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים מציע לך הצעה שקשה לסרב לה!

משחקי מחשב על גבי CD-ROM חנים לכל מנוי!!!

חתום עוד היום על מנוי שנתי (12 גיליונות), וקבל מדי חודש לביתך את גיליון וויז החדש בצירוף משחק מחשב על גבי CD-ROM

בנוסף כל מנוי יקבל:

1. משחק מחשב אחד לבחירתו על פי הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.
2. כרטיס חבר במועדון וויז שיזכה אותו בהנחות ברשת חנויות באג סטור.
3. בכל חודש יוגרלו בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג מולטיסיסטם.



לכבוד

WIZ - מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
ברצוני לחתום על מנוי שנתי לוויז

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מנוי מחדש/ת

מס' מנוי

שם משפחה

תאריך לידה

רחוב

עיר

טלפון

מבקש להיות מנוי מגיליון וויז מס'

☐ מצורפת המחאה על סך 200 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות

☐ הוראת חיוב בכרטיס אשראי:

ויזה / ישראכרט / דינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס

כתובת

טלפון

מספר ת.ז.

מספר כרטיס

בתוקף עד

חתימת בעל הכרטיס

* בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.



בכל זווית, וכל זאת במחיר של 90 ש"ח אצל ביל קלינטון.

SNAPPY

מתאם קטן המתחבר לשקע המדפסת ובעזרת תוכנה, מאפשר ללכוד תמונות וידאו באיכות גבוהה ולשמור אותן על גבי מחשב ה-PC. Snappy מאפשר לשמור תמונות המכילות עד 16 מיליון צבעים וברזולוציה של 1500 x 1125. הערכה כוללת תוכנת ציור, עיבוד תמונה ותוכנת Morphing ברמה גבוהה ליצירת אפקטים כיד הדמיון. היישומים רבים החל מבסיס נתונים המכיל תמונות באיכות גבוהה או קטלוג, וכלה באלבום תמונות של בני כיתתך. המחיר: 600 ש"ח בארה"ב. מדליק +



DSVD

חברת US Robotics האמריקנית יצאה לשוק עם מודם שיהיה ללא ספק מצרך חג המולד בתחום התקשורת. מדובר במודם 28.800 באור המאפשר להעביר נתונים ולשוחח בטלפון בו זמנית! הדבר מאפשר למשל לבעלי

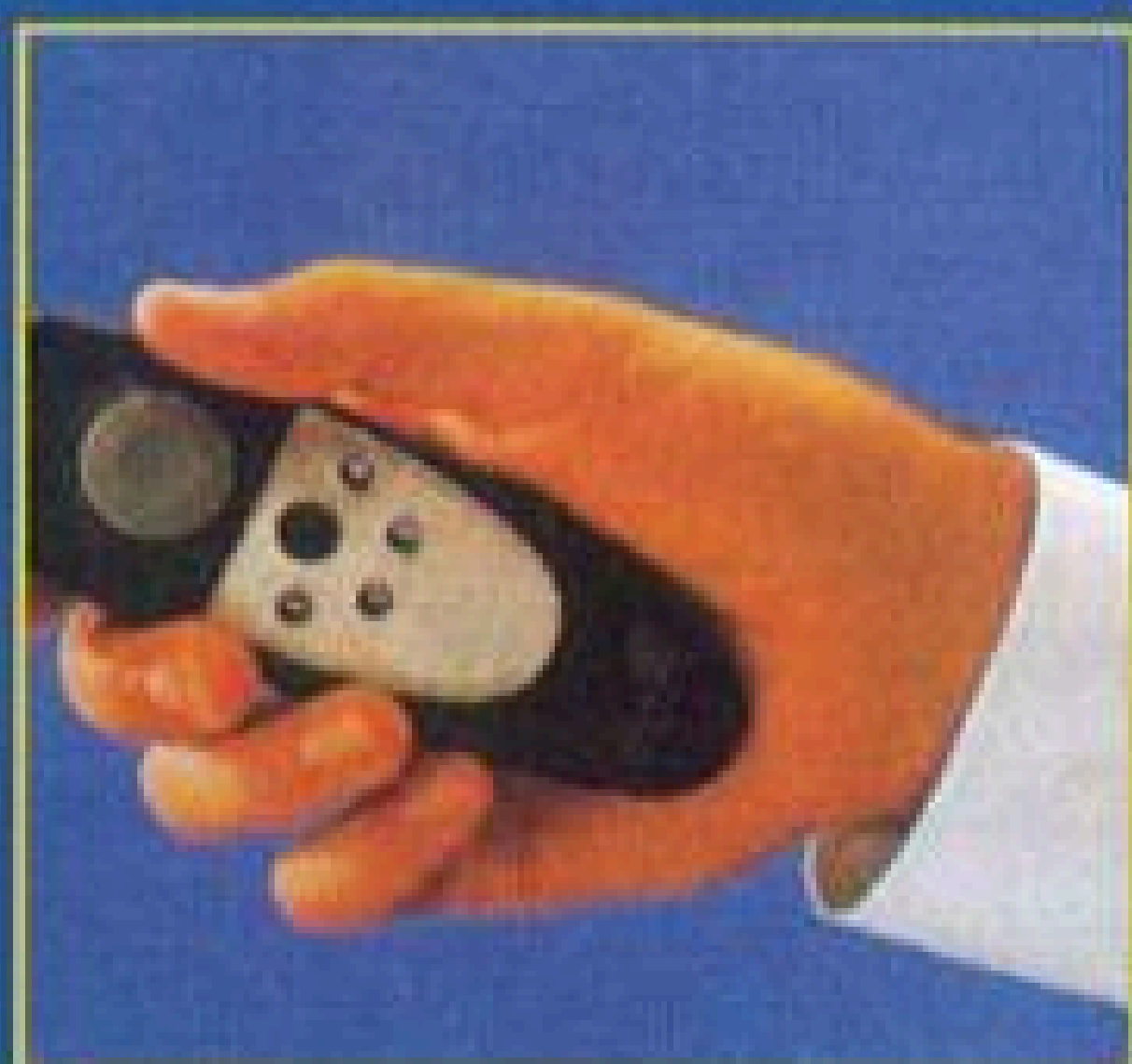
מצלמת וידאו, לשוחח ולהעביר תמונות בו זמנית ובתנאי כמובן שלצד השני יש את אותה מערכת... מחיר: כ-1,100 ש"ח - יפה מאוד.

Gooseneck

מיקרופון חדש וחמוד שנועד להתחבר למחשב. ניתן לקבע אותו

ועל ידי כך, ניתן יהיה להכניס לכל בית אפשרות שיחת טלפון או מחשב משולבת וידאו (ראה את ה-QuickCam). המחיר בארה"ב: כ-1,200 ש"ח - לא נורא יקר בכלל.

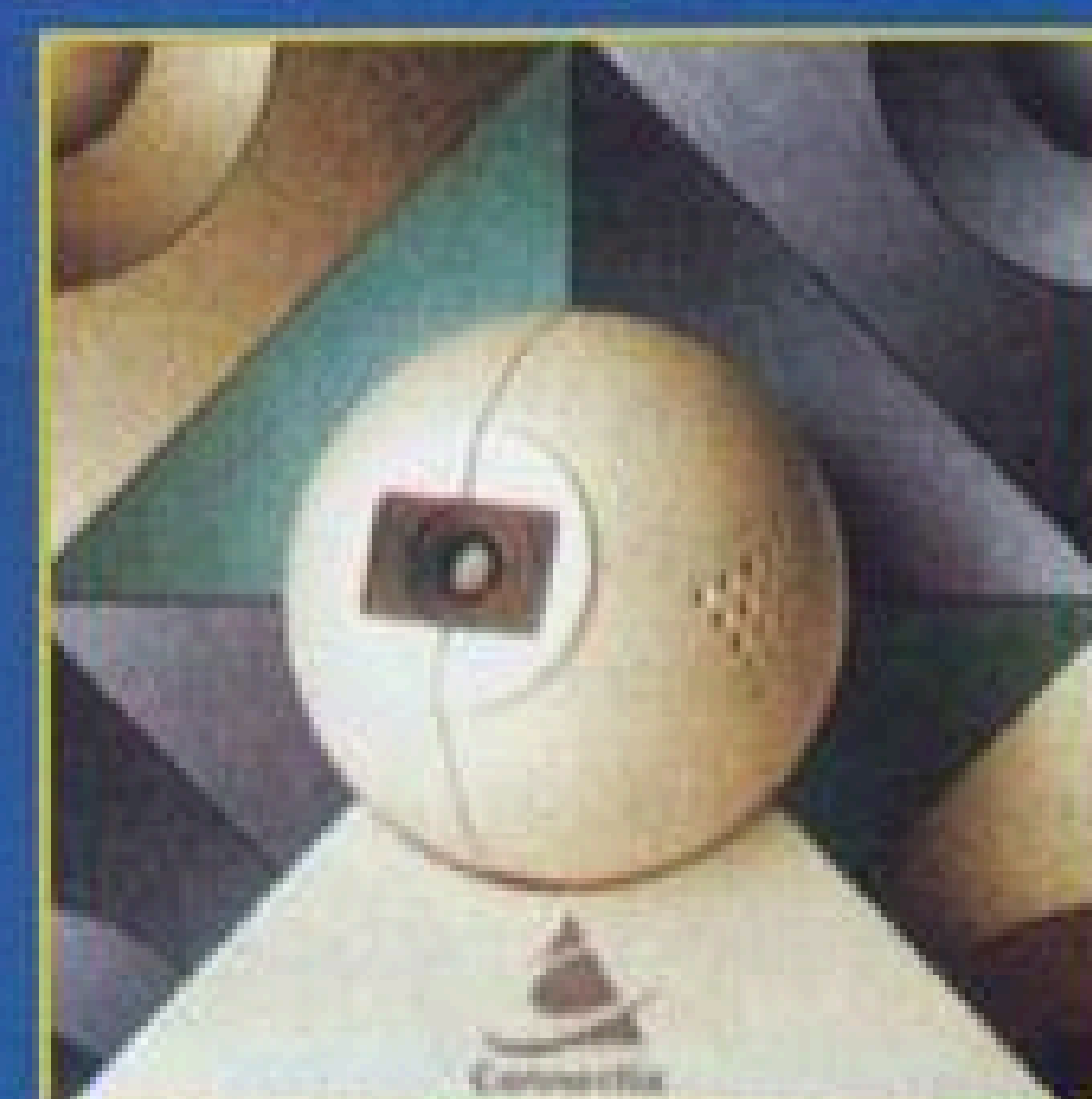
RemotePointPlus



העכבר המדליק והחכם ביותר בעולם! תאר לך אפשרות ל-15 קיצורי מקשים ופקודות בתוכנות שונות בכף ידך! חסל הסיבוב האין סופי של העכבר על גבי המשטח, פשוט החזק את ה-RemotePointPlus האלחוטי, שב והפעל את התוכנות - תנועת סמן ב-360 מעלות, עד 12 מטר מן המחשב. ניתן להגדיר מקשי קיצור ופעולות שונות שיתבצעו בלחיצת כפתור אחת.

מאת: ד"ר וויז

QuickCam



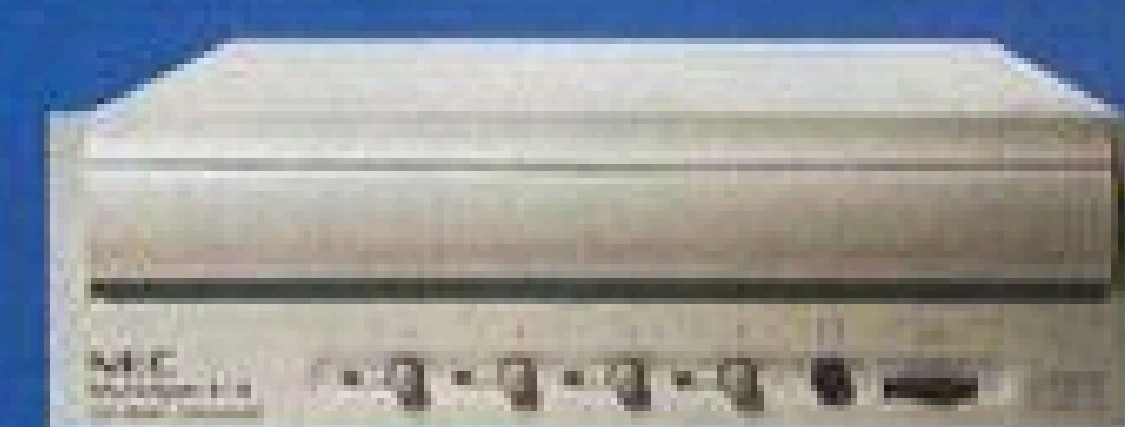
אם במולטימדיה וידאו עסקונן, הרי לכם מוצר החדש: מצלמת וידאו אמנם שחור/לבן, אך מה עוד ניתן לבקש במחיר של 300 ש"ח? המצלמה בעלת עיצוב משגע, מתחברת למחשב דרך חיבור המדפסת, ויכולה לשמש לוועידת וידאו - דבר עם חבריך דרך המחשב ותוכל גם לראות ולהיראות!

BitSurf



מודם חדש תוצרת מוטורולה המאפשר עבודה במהירות של 128,000 באור; כדי לאפשר זאת, יש להשתמש בקווי טלפון מיוחדים הנקראים ISDN, המותקנים עתה גם בארץ בשקט בשקט על ידי בזק. קווים אלו משמשים להעברת נתונים בקצב גבוה בהרבה מקווי הטלפון הרגילים הקיימים כבר עשרות שנים

MULTISPIN 4x4



כונן חדש של חברת NEC היפנית האגרית, במהירות מרובעת. המיוחד בכונן הינו העובדה שלמרות גודלו הסטנדרטי (ככונן 5.25"), נכנסים לתוכו עד 4 תקליטורים בו זמנית! היישומים לכך הינם רבים - החל ממשחקים עתירי תקליטורים וכלה בתוכנות עם מידע רב - בעיקר מדעי או כלכלי, המחייבות החלפה מסיבית של תקליטורים בזמן הפעולה. מדליק, אך יקר לאללה.

Touch Pad

מוצר אמריקני ותיק בגרסה חדשה. מדובר במשטח קטן שנועד לשליטה בסמן ביתר דיוק וביתר נוחות. לדברי ממציאיו הוא "קל להתקנה כמו עכבר ומדויק יותר מכדור עקיבה". הרעיון הוא לבצע את כל הפעולות בעזרת אצבע אחת: להצביע, לגרור ולהקיש.



New Presario

ענקית המחשבים האמריקנית - קומפק, הכריזה על סדרה חדשה של מחשבי ה-Presario המוצלחים, שתכלול ערכת מולטימדיה וכרטיס MPEG המובנה במחשב כחלק סטנדרטי. להזכירכם, כרטיס ה-MPEG מאפשר הקרנה והשמעה של וידאו חי במסך מלא - ממש כמו סרט מתוך וידאוטיפ!



ConcertMaster

מקלות מחשב חדשה לשימושי מולטימדיה, הכוללת מקולרים פנימיים ומערכת 3-D SRS, המאפשרת השמעת צליל תלת-ממדי! 600 ש"ח בארץ החברים.



זעם קדמון Primal Rage

הוראות התקנה והפעלה

הדמויות במשחק
בגרסת ה-DEMO ניתן לשחק ב"בליזארד" וב"ארמאדון".

● **בליזארד (BLIZZARD)**
בליזארד הוא אל אצילי, המשחק את מהות נפש בעלי החיים. הוא היה קבור במשך מיליוני שנים בתוך קרחון ענקי בהרי ההימאליה, ויצא משם בזמן שהמטאור הגדול התנגש בכדור הארץ. בדרך כלל, בליזארד חי גבוה על ההרים, והוא יורד מהם רק כשהוא מאוים. כוחו החייתי ותבונתו רבת השנים, הופכים אותו לכמעט בלתי ניתן לעצירה. הפעולות עם ג'ויסטיק בעל 4 לחצנים או עם מקלדת

לחצן/מקש 1: מכה ימנית
לחצן/מקש 2: מכה שמאלית
לחצן/מקש 3: חבטה שמאלית נמוכה
לחצן/מקש 4: סנוקרת שמאלית
לחצן/מקש 4 + Down: תפיסת רגל
לחצן/מקש 1 + Up: מרפק מעופף
לחצן/מקש 4 + Up: בעיטת יעף

● **ארמאדון (ARMADON)**
במשך למעלה ממיליוני שנים, שכן ארמאדון בקברו מתחת לקרום כדור הארץ, מקושר טלפתית למסת החיים. רעידות האדמה והקרבות להשגת עליונות על כדור הארץ עינו אותו, והוא קם ליישב את הדברים אחת ולתמיד.

הפעולות עם ג'ויסטיק בעל 4 לחצנים או עם מקלדת
לחצן/מקש 1: נגיחת חוטם
לחצן/מקש 2: נגיחת חוטם עילית
לחצן/מקש 4: הצלפת זנב
לחצן/מקש 4 + Down: הצלפת זנב מעל הראש
לחצן/מקש 2 + Down: נגיחת חוטם עילית עמוקה
לחצן/מקש 4 + Up: הצלפת זנב בקפיצה
לחצן/מקש 2 + Up: נגיחת חוטם בקפיצה

חזק למטה: N+M
שחקן 2
מקש 1: למעלה מהר - Home
מקש 2: למעלה בעוצמה - PgUp
מקש 3: למטה מהר - End
מקש 4: למטה בעוצמה - PgDw
חזק למעלה: Home+PgUp
חזק למטה: End+PgDw

● **בחירת דינוזאור - DINO SELECT**
לאחר בחירת סוג המשחק וקביעת האפשרויות השונות, עליך לבחור את הדמות שלך. הדגש את הדינוזאור שברצונך לבחור, ולחץ על כפתור 1 לבחירתו. מייד יחל הזעם!

● **מדיד דם החיים**
מדיד דם החיים האדום מוצג מעל שם הדינוזאור שלך, בחלקו העליון של המסך בצד ימין או שמאל. הוא מתחיל להתרוקן כאשר אתה ניוזק וכאשר הוא מדווקן לגמרי - הקרב מסתיים.

● **מדיד עוצמת המוח**
מדיד צהוב זה ממוקם מתחת לשם, והוא מציין את עוצמת המוח של הדינוזאור שלך. כאשר הוא מתרוקן, הדינוזאור שלך הופך להמום ופגיע - אך עדיין בלתי מנוצח. תוכל להתאושש ממצב זה על ידי הנעה מהירה של הבקר ימינה ושמאלה, או כאשר יריבך יתפוס אותך.

● **קביעת זמן**
לכל מערכה נקבע זמן עד לסיומה. כאשר המערכה עומדת להסתיים, יחידות הזמן שנותר חולפות בליווי קול "ביפים". זאת ההתראה שלך כי הקרב עומד להסתיים.
אם הזמן אולל לפני ההכרעה, כדור הארץ יעיף את שני המתחרים לאוויר. הדינוזאור שנשאר עם יותר דם חיים - הוא הזוכה בקרב.

● **סמל הניצחון**
בכל פעם שתשיג ניצחון, יופיע סמל בצד המנצח מתחת למציין הזמן.

רק לפני שני גיליונות ראינו סקירה של משחק המכות החדש PRIMAL RAGE. החודש אתם מקבלים - חינום - עם הגיליון, תקליטור DEMO של המשחק! כעת תוכלו לראות אותו על גבי המסך, ואף לשחק בו! אמנם לא מדובר בכל שבע הדמויות אלא רק בשתיים מתוכן, אבל כל המכות והמהלכים המיוחדים יהיו שם. אז, קדימה לדרך!

התקנת המשחק
כדי להתקין את ה-DEMO, הכנס תקליטור לכונן התקליטורים ועבור לכונן זה (על ידי הקשת אות הכונן: Enter-1 D). הקש INSTALL-1 Enter, ועקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך. המשחק יותקן אוטומטית לכונן C: (חשוב לציין כי ההתקנה דורשת לפחות 20MB). לאחר מכן יש לעבור לספריית המשחק הנמצאת בכונן C: ולהקיש SETSOUND על מנת להתקין את המשחק עבור כרטיס הקול המתאים. לסיום יש להקיש Enter-1 RAGEDemo.

הפעלת המשחק
על מנת להתחיל לשחק, יש ללחוץ על F1 עבור שחקן מספר 1, ועל F2 עבור שחקן מספר 2.

השליטה במשחק
אפשרויות השליטה במשחק ומתוכן תוכל לבחור לכל שחקן בנפרד:
★ ג'ויסטיק בעל 4 לחצנים
★ ג'ויסטיק בעל 2 לחצנים
★ לוח מקשים
★ ג'ויסטיק/לוח המקשים
מקשי בקרה - לוח המקשים
שחקן 1
מקש 1: למעלה מהר - U
מקש 2: למעלה בעוצמה - I
מקש 3: למטה מהר - N
מקש 4: למטה בעוצמה - M
חזק למעלה: U+I

NEED FOR SPEED - סימולטור נהיגה שובר קופות, שמגיה ממדפי החנויות היישר למקום ה-15. פריצה אדירה למקום ה-17. היא זו של משחק האקשן בסגנון DOOM - HERETIC, שהוא המשכו של HERETIC המצוין. שלב אחד כמורד המצער חושף בפנינו משחק תפקידים חדש למחשב - בארץ. את רשימת ה-20 חותם STEEL PANTHERS הטרי (נדווח בהקדם). פריצת המשחקים החדשים ממדפי החנויות למצער דחקו לעשירייה ה-3 משחקים שליוו את ה-20 זמן רב - משחקים מסדרת WORLD AT WAR, SIMCITY-1, אגב, את העשירייה ה-3 מוביל CRUSADER (במקום ה-21). זהו משחק מבטוח לכל הדעות, ומעניין לאן הוא יגיע בחודש הבא...

הכתובת לדירוג:
Jojo Productions
Balderikstraat 16
3032 HC Rotterdam
The Netherlands
jojo@xs4all.nl
גולשי אוטוסטרדת המידע:
<http://www.xs4all.nl/~jojo>



זרמים תחתיים

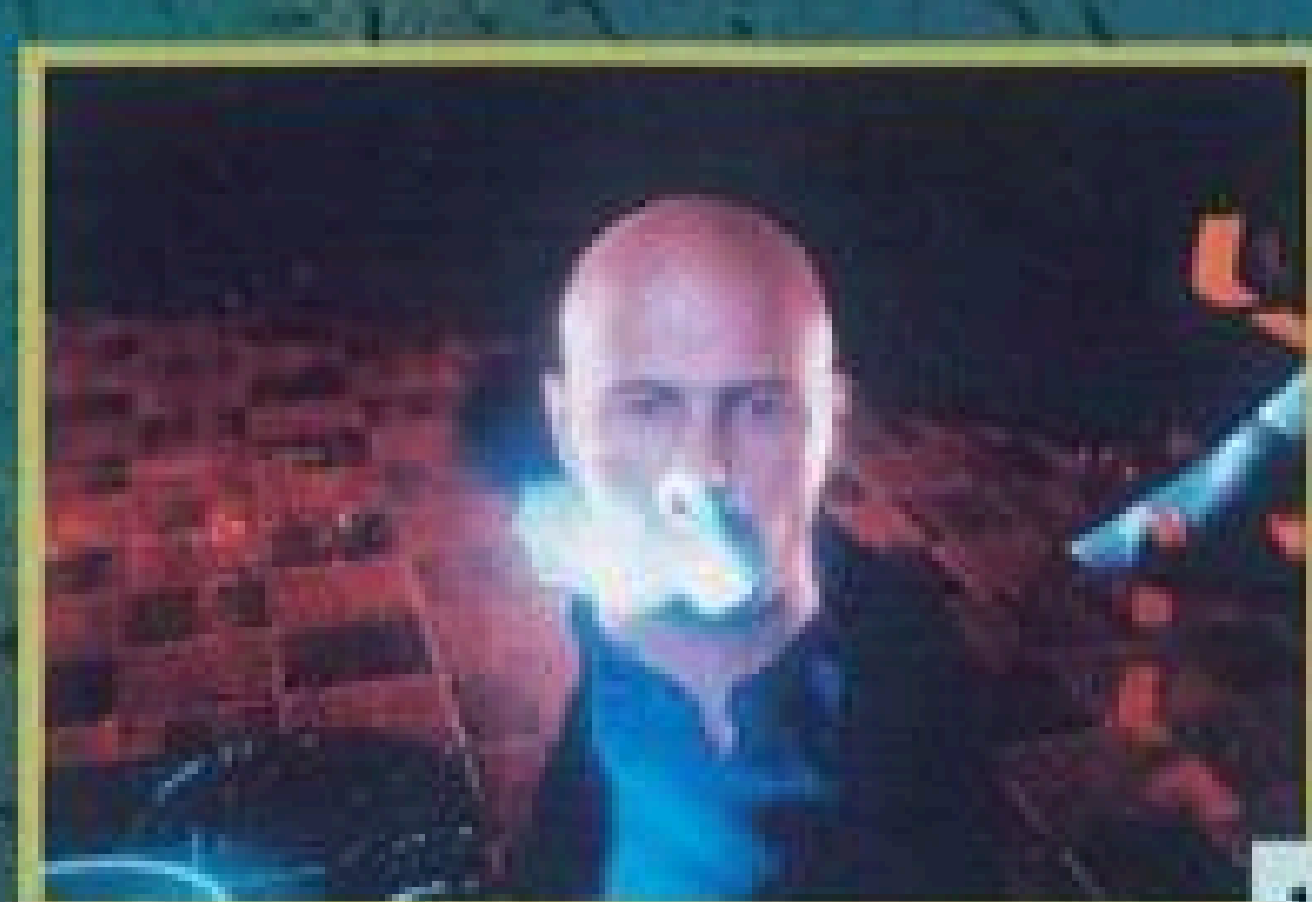
הגענו כבר למצעד המשחקים ה-5, מצעד שאופיין במגמת יציבות וכחשיפת משחקים חדשים מהקופסה - היישר למצעד. מצעד המשחקים העולמי לא הביא תמורות משמעותיות בחלקו העליון, אלא שמר על הסטטוס קוו המוכר לנו היטב. בפסגה צועד, זה החודש השני ברציפות, COMMAND & CONQUER, משחק האסטרטגיה האדיר. במידה ויצליח לשהות

חודש נוסף במקום ה-1 ישווה את שיא השהות הרצופה בפסגה, בו מחזיק מיודעינו DESENT. האם יגיע לשיא? האם ישובו אותו? נחכה ונראה. פרט ל-STAR EMPEROR שנסק במצעד הקודם וצנח 4 שלבים במצעד הנוכחי, כל המשחקים המוכרים ב-20 הגדולים עלו או ירדו כדירוג של שלב אחד או שניים לכל היותר. והפעם, כמה פריצות יוצאות מהכלל של משחקים חדשים חדשים ובראשם,

שם החברה	שם המשחק	מס שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
VIRGIN	COMMAND & CONQUER	9	(1)	1
VIRGIN	DOOM 2	59	(3)	2
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS	58	(2)	3
INTERPLAY	DESCENT	48	(4)	4
MICROPROSE	CIVILIZATION	152	(6)	5
INTERPLAY	WARCRAFT	49	(8)	6
VIRGIN	DARK FORCES	40	(7)	7
ACTIVISION	MECHWARRIOR 2	17	(10)	8
STARDOCK	STAR EMPEROR	11	(5)	9
MICROPROSE	MASTER OF MAGIC	59	(9)	10
ORIGIN	WING COMMANDER 3	50	(11)	11
MICROPROSE	U.F.O	84	(12)	12
MINDSCAPE	PANZER GENERAL	52	(15)	13
MICROPROSE	MASTER OF ORION	112	(13)	14
ELECTRONIC ARTS	NEED FOR SPEED	8	(-)	15
VIRGIN	DUNE 2	151	(16)	16
RAVEN	HEXEN	2	(-)	17
NEW WORLD	HEROES OF MIDNIGHT	8	(-)	18
MICROPROSE	X-COM 2	34	(17)	19
MINDSCAPE	STEEL PANTHERS	6	(-)	20



15 GDI? לא. זה אתה עם הצידוד שלהם נגדם.



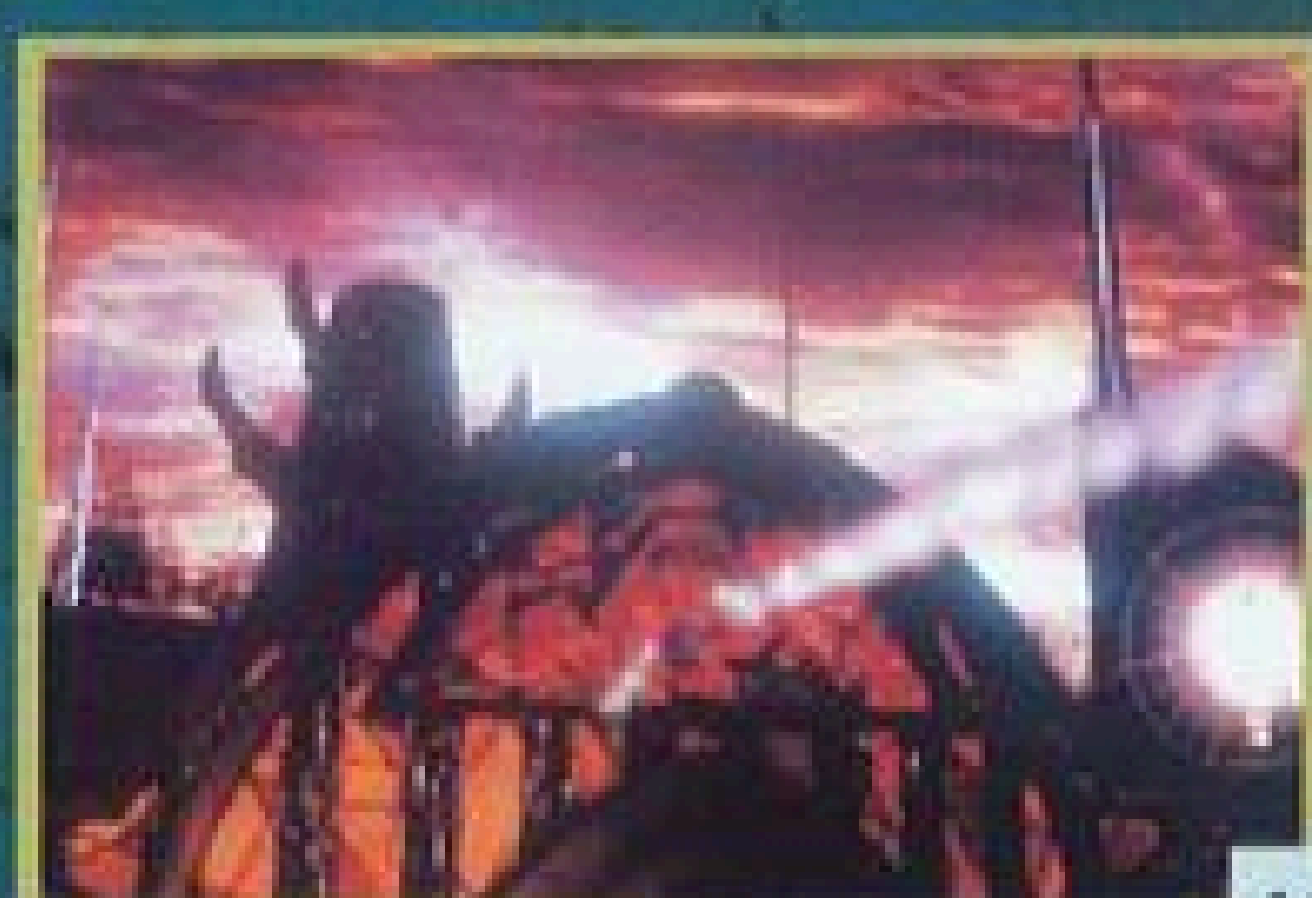
11 הבוס של הטרויסטים רואה שהוא נגמר.



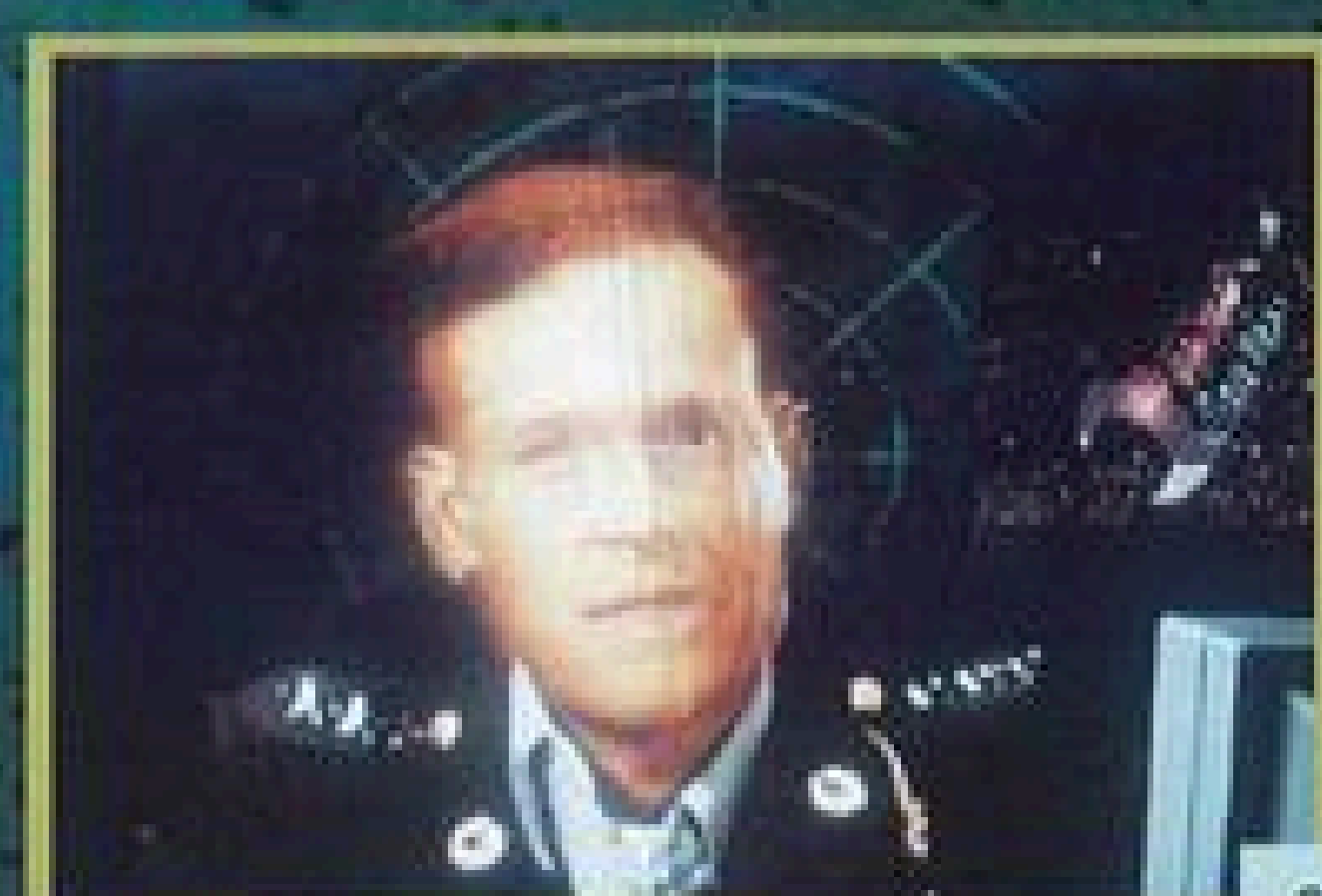
7 הישגים מרשימים...



16 אנשי וירטואל ריאליטי מתכוננים לפרוץ למחשב המרכזי של GDI.



12 המקדש של NOD מתרומם באוויר.



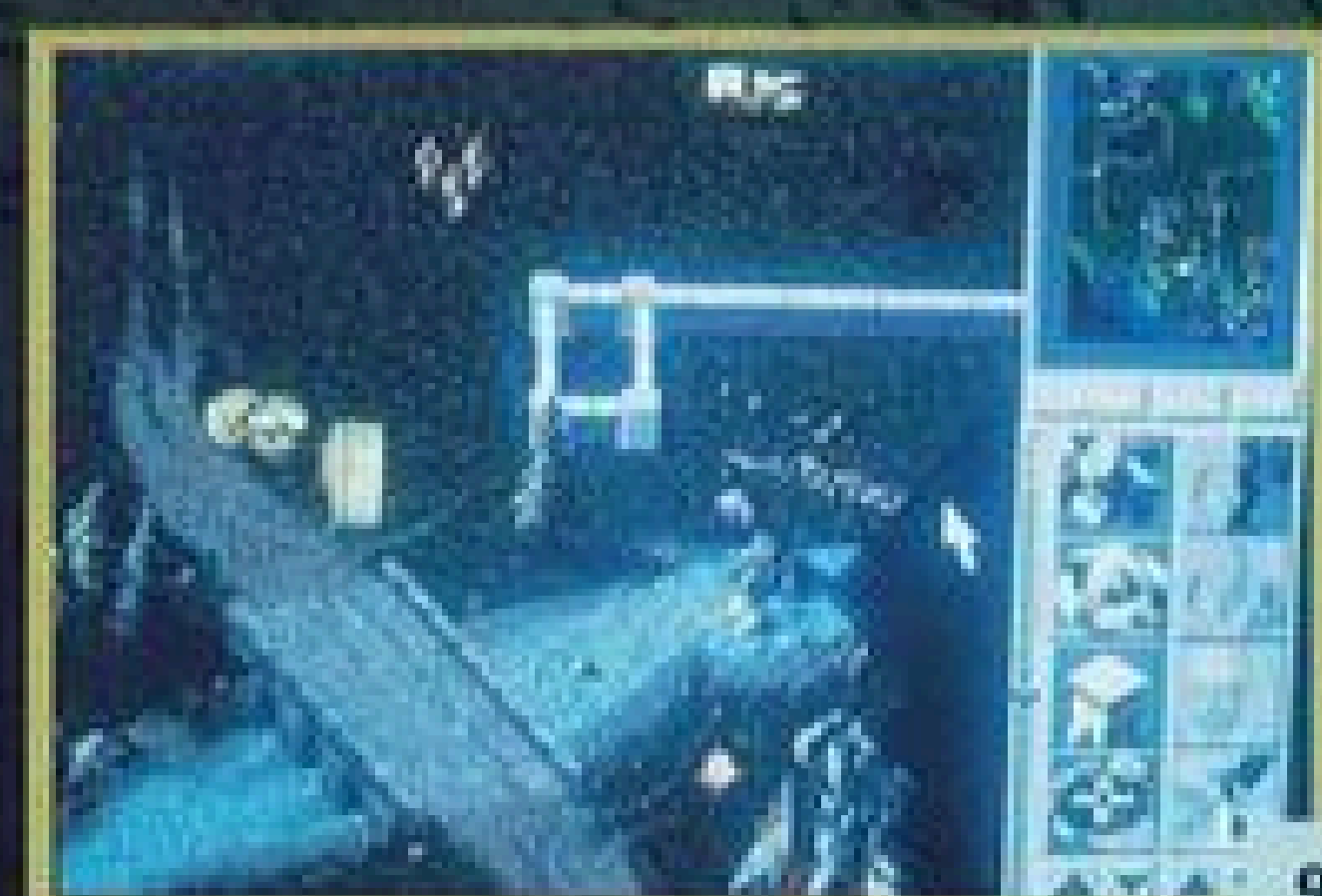
8 מפקד ה-GDI שלך.



17 עכשיו כשהנשק החללי בידך, במי תפגע ראשון?



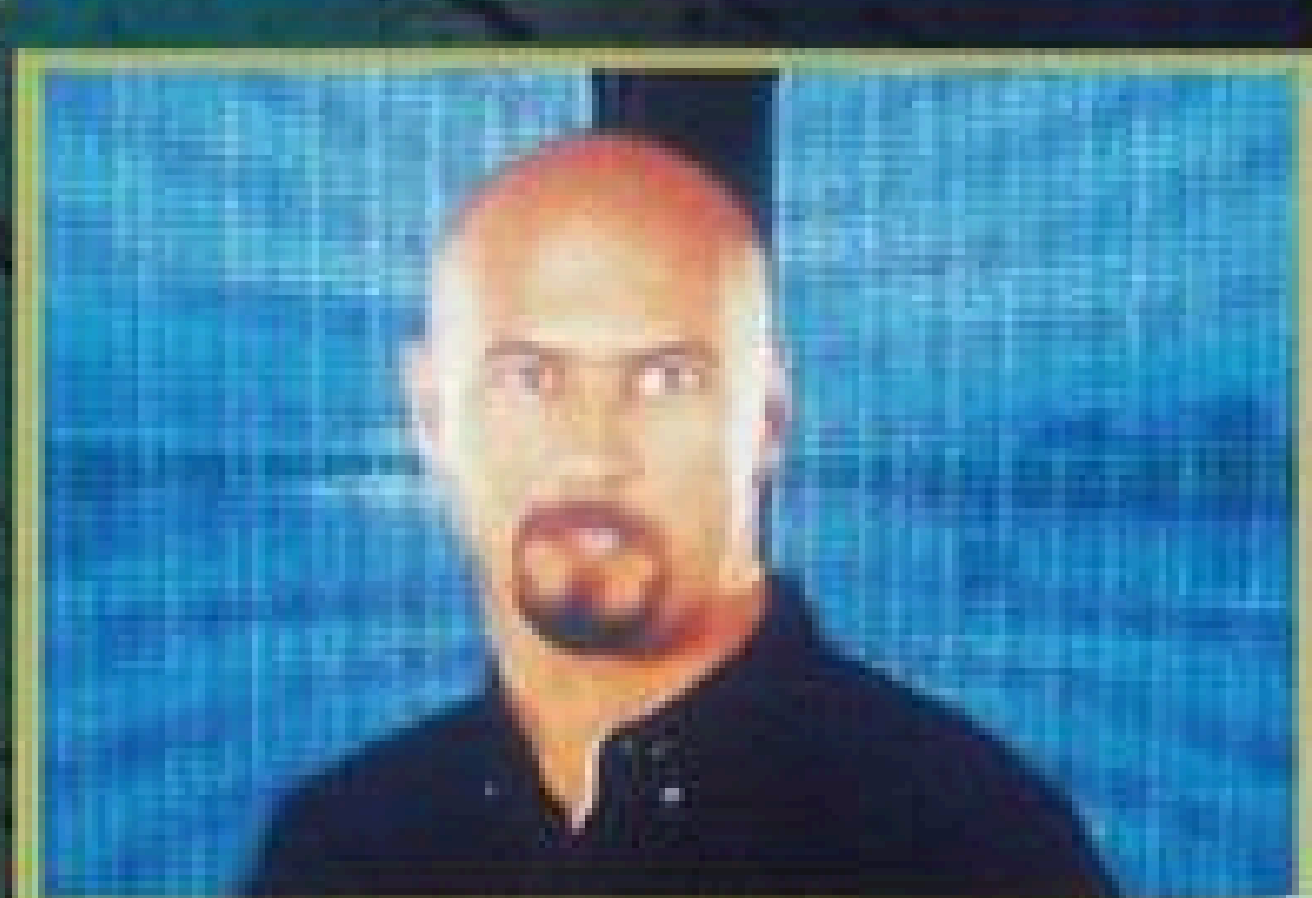
13 גם ב-NOD אפשר להגיע להישגים מרשימים. לא חשוב במי אתה פוגע.



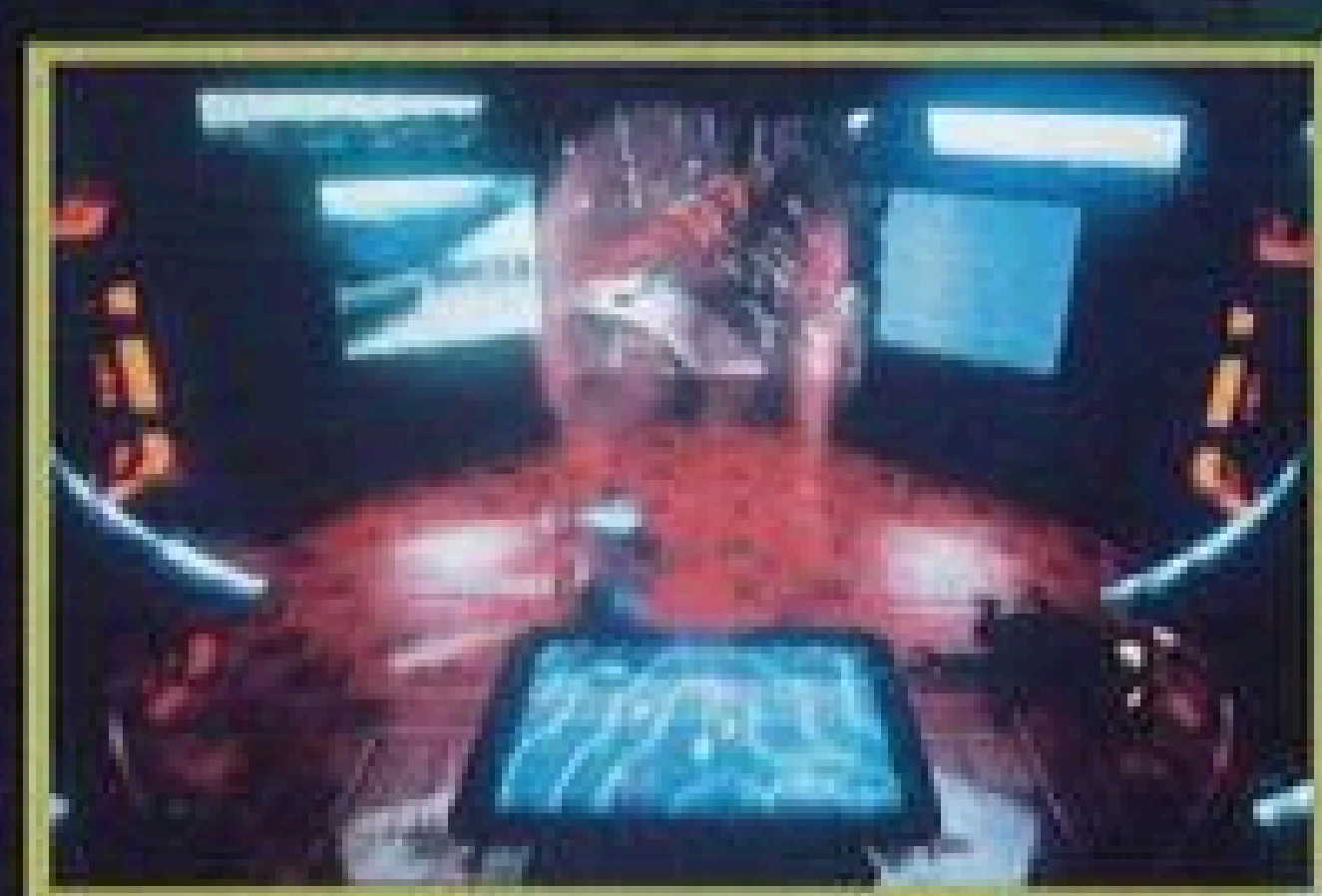
9 עוד כמה פגזים וגמרנו עם טרויסטים.



18 לא חשוב מי מנצח - לקריינית הזו יש שמלה מעניינת...



14 קין - המנהיג שלך בארגון NOD.



10 פניקה במרכז הבקרה של NOD.

COMMAND & CONQUER

סוף סוף הגיע משחק אסטרטגיה מעניין. המשחק COMMAND & CONQUER שמוסיקה, גרפיקה ומחשבה - הם הצדדים החזקים ביותר שלו.

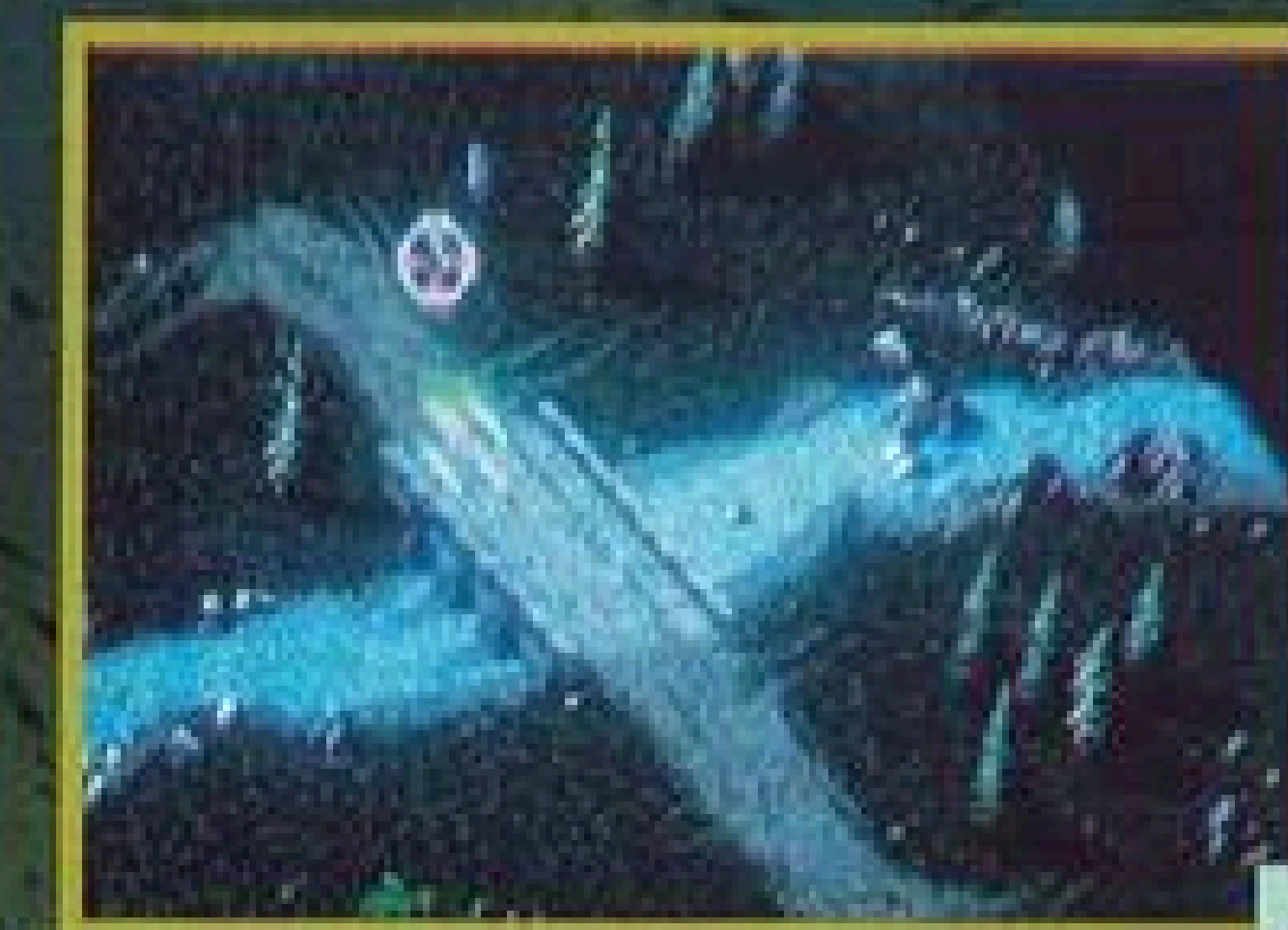
להשתלט על העולם. כדי להילחם בהם, הרכיב האו"ם יחידה לתגובה עולמית (GDI), ועכשיו, אתה הוא זה שיכריע במאבק האיתנים הזה בין ארגון הטרור NOD ל-GDI.

שיטה לאסוף את הגבישים ולהרוויח מהם הרבה מאוד כסף. לאחר שהארגון הפך לאימפריה כלכלית, פתחו חבריו במסע טרור כדי

סיפור המשחק מתחיל ברומא, שם נפל מטאור וממנו צמחו צמחים שסופגים חומרים שונים מהאדמה והופכים אותם לקריסטלים (גבישים). ארגון טרור בשם "BROTHERHOOD OF NOD", המציא



5 כשהבוס הגדול לא בסביבה, זה האיש ממנו תקבל את הפקודות המבצעיות שלך.



3 איש קומנדו? תמצאו אותו.



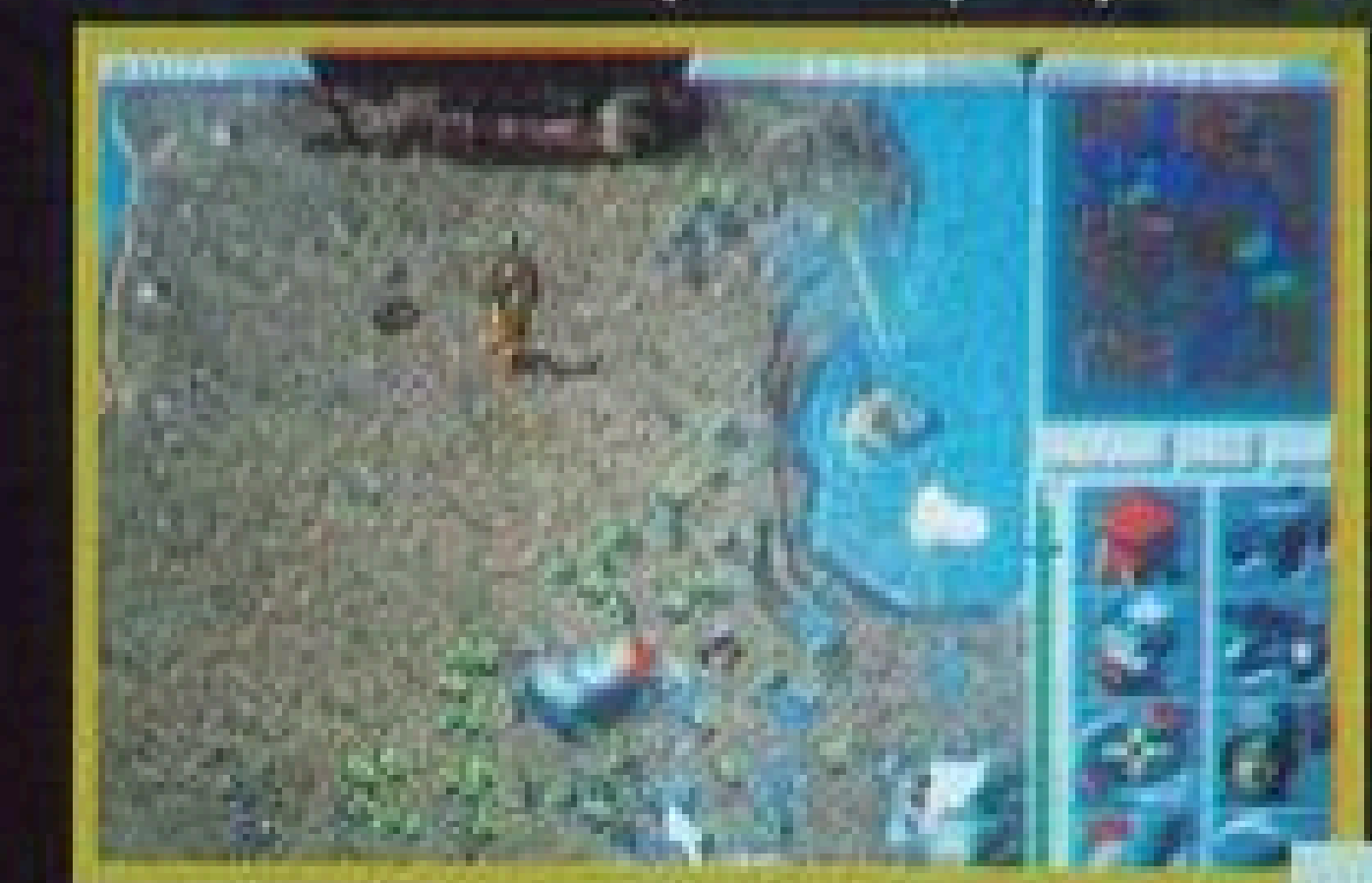
1 מסך הפתיחה - את הפיצוצים האלה תראו רק בסוף המשחק.



6 כשתגיע לסרייבו - זה יגמר!



4 זה המסך שאתה רוצה בסוף כל משימה.



2 לא חשוב מה תעשה - חשוב לאסוף את הגבישים.



Fatal Racing

מירוץ גורלי

מאת: איזבל דוד

אני כועס על תכנות משחקים גרוע ועצלנות המבססת משחקים רק על ביצועיו הנפלאים של מעבד PENTIUM. כפי שתיראו, FATAL RACING (והוא לא היחיד) מדרה על כל מחשב חוץ מ-PENTIUM 60 ומעלה.

לרוב אוכלוסיית שחקני המחשב בישראל עדיין אין מחשב PENTIUM, בעקבות זאת יוצא שהם נאלצים להוריד את רמת הגרפיקה... ולפיכך אין טקסטורה, אין גרפיקה נקודתית מסתובבת ואין רקע במרחק. הבעיה היא שאחרי כל הוויתור הגדול ברמת הגרפיקה, העסק עדיין זוחל ונראה רע.

למה זה קורה? אחרי הכל כולנו זוכרים את FIGP2 המכריק. למרות שלא היה בו שום דבר יוצא דופן, בכל זאת הצליח להיראות



נפלא ולרוץ במהירות של אלפי מלים לשנייה (אפילו על 386). נכון, הסיבה נעוצה בתכנות טוב, צמצום כתיבה ובמשאבים במקום הישענות על קיצורי דרך לא רצויים של חומרה.

עכשיו, לאחר שעברנו את שלב התייחור אתה במערכת גרועה, ואם יש לך 486, לך לבכות בשקט בפינה. אני מתאר לעצמי שנשארנו איתכם, אנשי PENTIUM.

הדברים הבסיסיים

במשחק FATAL RACING 16 מסלולים. קיימת אפשרות בחירה מתוך שמונה מכוניות מירוצ, כשלכל אחת מהן יתרונות וחסרונות. יש דברים טובים ויש דברים רעים (מהירות טובה ובלמים גרועים, זינוק טוב ומהירות לא גבוהה וכך הלאה). ישנם כמה מצבי מירוצ: נגד הזמן, מירוצ ראש בראש נגד מכונית של המחשב, אתה כנגד שמונה מכוניות של המחשב או נגד כל 16 המכוניות (במצב זה מצטרף אליך שותף, ואתה יכול ללחוץ על מקשי ה-F-ים בכדי לתת לו פקודות כמו לחסום את הדרך וכו'). כעת אנחנו מגיעים למצב של מירוצים ברשת מחשבים, כאן האפשרויות פתוחות החל משניים עד 16 שחקנים בו זמנית (פמובן שקיים מצב של מסך המחולק לשניים, המאפשר לשני שחקנים להתמודד על מחשב אחד).

המשחקיות

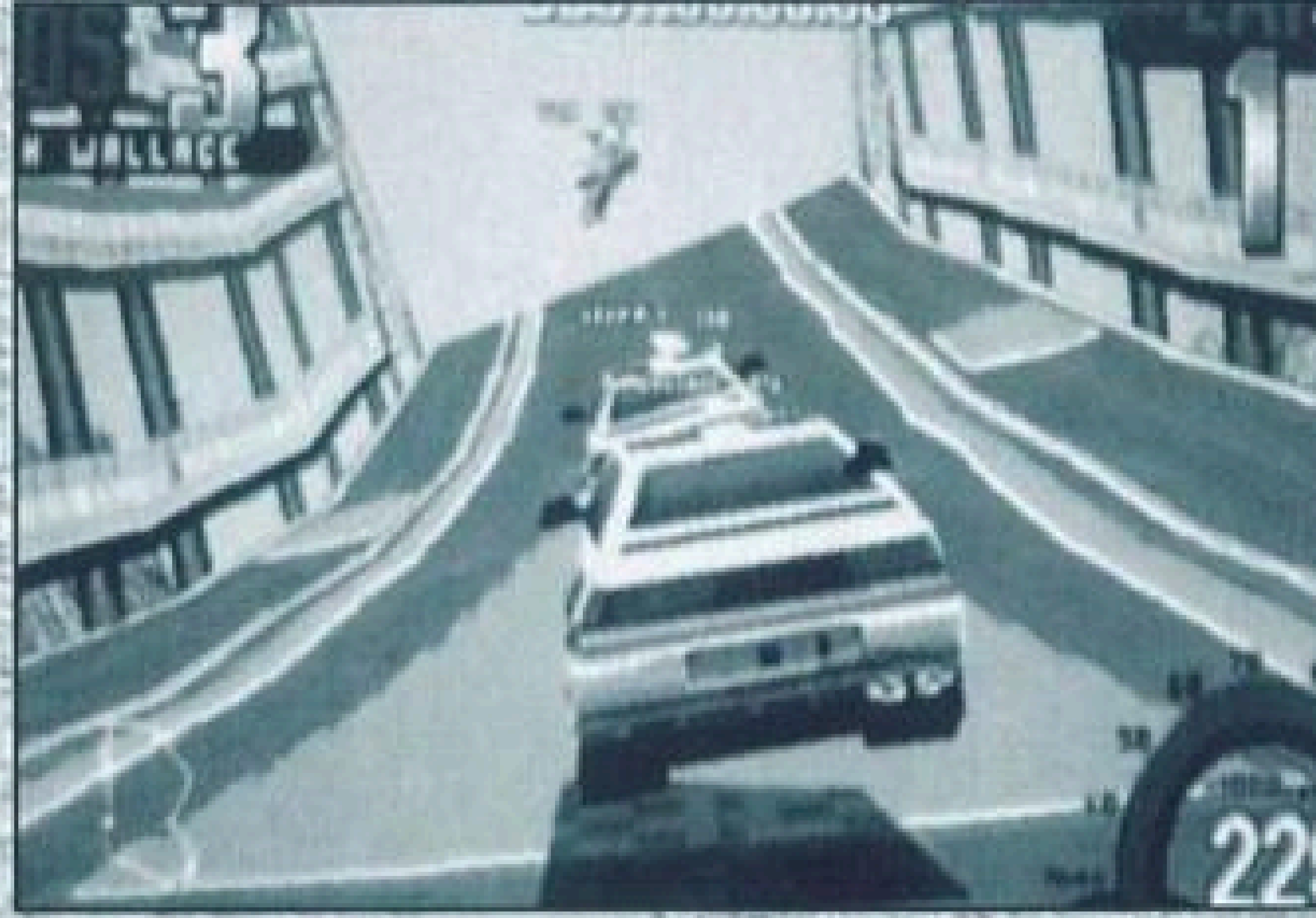
המכוניות מתנהגות באופן שרחוק

מלהיות מציאותי (FATAL RACING) (THE NEED FOR SPEED) כל שעליך לעשות הוא להתנתק מההיגיון ולהיגות. FATAL RACING קרבי ביותר, והמסרה הסופית שלך היא לפרק כמה שיותר מכוניות של יריבים בדרכך אל קו הסיום... האינטליגנציה של מכוניות היריבים מפותחת מאוד, ופירוש הדבר שהן יודעות גם לקבל וגם לתת מכות. בסופו של דבר, תמצא את עצמך כמה פעמים במהלך המירוץ נכנס לעמדת התיקונים, משום שהנזק שספגת עלול להבעיר את מנוע מכוניתך (במצב הטוב יהיה לך קשה לראות את הדרך, במצב הגרוע תתפוצץ ותשלם בפסילה).

השמנת של המשחק, זו שמעבר לחומר הרגיל. מצויה ב-16 המסלולים, המסלולים מלאים בסיבובים וסלטולים, סדקים באמצע הדרך, מקפצות ששולחות אותך באוויר לבצע סאלטות של 360 מעלות לפני שאתה נוחת על הגלגלים (או 640 מעלות ונחיתה על הגג אם לא תעשה את המהלך הנכון). תוך התמודדות עם המכשולים הנ"ל אתה נלחם על מקום סיום טוב, כאשר אתה "נכנס" בחלקים הצהריים או בחלקים האחוריים של מכוניות היריבים. המשחק לא נותן לך (בדרך כלל) הרבה זמן לחשוב, כך שבהחלט ניתן להעניק ציון שבה למעצבי המסלולים על העבודה המצוינת שהם עשו.



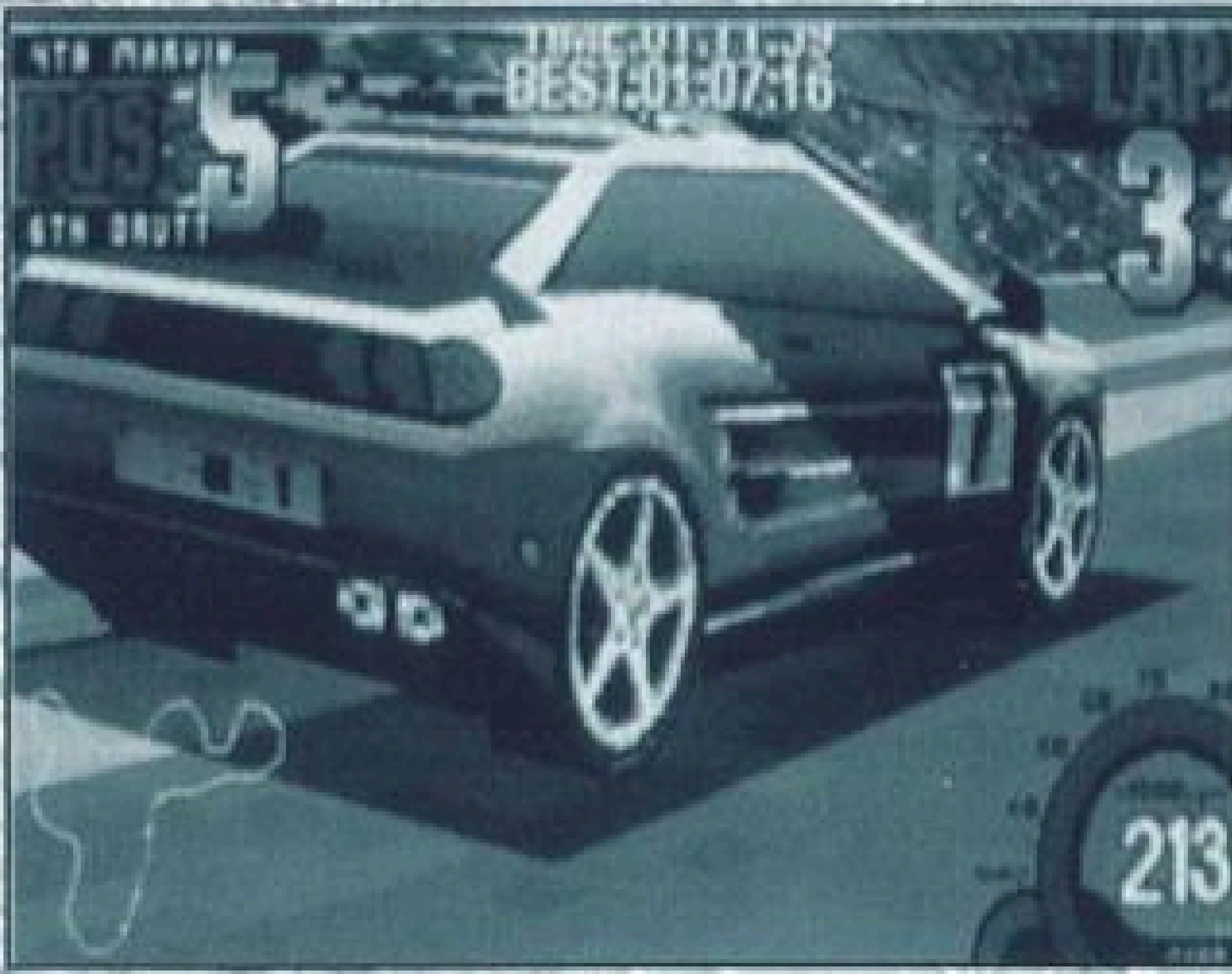
אפשר לתת ציון גבוה גם לחברת האפקטים המיוחדים, בזכות רעש המנועים, הבלמים החזקים וה"קרייין" שמחזקים את האווירה ה"קרבית" במשך כל המשחק.



מד זרם נחזור בקיצור אל הגרפיקה. אני יודע שקצת יוללתי בתחילת הכתבה, אבל כאן מגיעה התלונה האחרונה: הגרפיקה נראית מצוין וזו גרפיקה של PENTIUM וכך היא חייבת להיראות. אבל הזרימה שלה היא איטית במקצת, וכאשר אתה מסתכל על מד המהירות, תגלה שאתה נוסע במהירות של 210 מייל לשעה. בשורה התחתונה המהירות המקסימלית מורגשת כמו 90 מייל לשעה. בכל מקרה, או שתתעלם ממד המהירות או שתחשוב שמה שרשום שם זה מהירות בקילומטרים לשעה ולא מיילים.

ועוד דבר: בחוברת ההוראות רשום שצווי להשתמש במצב של SVGA רק על מחשבי PENTIUM. אני מציע להשתמש בורק על מחשב-על כמו CRAY.

כפי שצינתי השימוש במכוניות לא כל כך מציאותי... אבל תחושת המהירות (או חוסר תחושת המהירות) נשמת מייד עם תחילת הפעילות. פירושו של דבר, ששני החסרונות של המשחק נעשים לבלתי רלבנטיים. יחד עם זאת, FATAL RACING (בחוטר מזלזל) יצא לשוק בדיוק כאשר משחקי מירוצ אחרים כמו FIGP2, SCREAMER עשו זאת, ועוד כמה אחרים עשו זאת, אך זהו חוק הג'ונגל של משחקי המחשב.





מאת: אור פלג

טובין, נמצא פצוע לידו. טובין יסען שרצה את ברנס כהגנה עצמית לאחר שברנס ניסה להרוג אותו. אתה, המשחק את סטרלינג גריינג'ר (GRANGER), התובע המחוזי, תיאלץ להתאמץ ולחקור רבות כדי להרשיע בבית המשפט את טובין ברצח מדרגה ראשונה. מאחר שגם הנאשם וגם הנרצח היו אנשים מוכרים ומפורסמים, מושך המשפט תשומת לב רבה מצד הציבור והתקשורת ומעמיד את הפרשייה בנושא החדשותי המרכזי, מה שעלול להקשות עליך כאשר התקשורת תצפה ותדרוש ממך לתת

אתה ניצב בפני אחת הפרשיות המשפטיות המדוברות ביותר בסאן פרנסיסקו. יותר מרתק ממשפטו של או. ג'יי. סימפסון, יותר מורכב ממשפט פיתגורס ויותר יפה מכל משחקי המחשב שראית עד היום...

קטעים מחקירות שערך חוקרת המשטרה לעדים השונים ולנאשם. וכמובן, תוכל לראות את העדים השונים, שאמנם אף אחד מהם לא ראה את הרצח, אך כל אחד מהם יכול לתרום מידע על הרקע, הסיבות והמניע לרצח. עליך לחקור את העדים במיומנות והירות, משום שאם לא תנהג כך ותעליב את העדים או תפגע בהם, ייתכן שהם יסתירו ממך מידע חשוב או ישקרו לך. אך מצד שני ייתכן כי תיאלץ "ללחוץ" על עד מסוים כדי שיספר את הידוע לו. בכל מקרה, עליך לזכור שהעדים ינהגו אחרת בבית המשפט מאשר

1 IN THE 1st DEGREE

צדק מחודש

הצהרות רשמיות, אך יהווה יתרון כשתוכל לראות ולשמוע פרשנויות של מומחים שונים לגבי המהלכים והחקירות השונות.

החקירה

בשלב החקירה יהיה עליך להתכונן למשפט על ידי חקירת העדים, ובדיקת כל העדויות והראיות אותן תקבל בתחילת החקירה מחוקרת המשטרה, שתעזור לך במהלך החקירה ואף תופיע שוב לעזרתך בבית המשפט. הפעולות שתוכל לבצע בשלבי החקירה יהיו: עיון במסמכים הכוללים תמונות מזירת הרצח, בחינת תמונות הרוצח והנרצח, תמצות חקירות העדים השונים וקריאת מכתב אהבה סודי שנמצא על מחשבו של הנרצח. בנוסף, תוכל לצפות בקלטות וידאו המכילות

איך להתחיל את הכתבה? האם לכתוב קודם על העלילה המרתקת, סרטוני הווידאו המעולים, או בכלל על הצליל והמוסיקה המיוחדים המושמעים לכל אורך המשחק. המשחק הוא של חברת Broderbund (אותה חברה שהוציאה לשוק את המשחק MYST), והוא מגיע על גבי שני תקליטורים עמוסי גרפיקה וצליל נפלאים. המשחק הוא למעשה דרמת בית משפט המזכירה סדרות בתי משפט בנוסח "פרקליטי L.A."

העלילה

בוקר אחד, באחד האזורים השקטים של סאן פרנסיסקו, התרחש רצח מזועזע. זכרי ברנס, בעל גלריה מפורסם, נורה למוות. שותפו לעסקים וחברו הטוב ג'יימס

בחקירה, חלקם יספרו דברים חדשים שלא סיפרו בחקירתם וחלקם יסתירו דברים שסיפרו ואף ישקרו "תחת שבועה". במהלך החקירה תצטרך לגלות את המניע לרצח - האם המניע לרצח היה פרשיית אהבים וקנאה, או שהרצח נבע מתרמית ביטוח גדולה שנחשפה. בנוסף, יהיה עליך לקשור את כלי הרצח (האקדח) לרוצח, דבר שיתגלה כמסובך לאחר שתגלה כי האקדח שייך לבן דודו של הנרצח. החשוב מכל במשך החקירה הוא לזכור שג'יימס טובין הוא הרוצח, וייתכן שלעתים (אם לא תחשוף את כל הראיות), אפילו אתה תתקשה להאמין בכך.

"בית המשפט!"

בשלב השני של המשחק, עליך לזמן

את העדים שחקרת לדוכן העדים ולחקור אותם תוך כדי חשיפת האמת בפני חבר המושבעים של בית המשפט. לפני תחילת המשפט תתבקש על ידי כתב הטלוויזיה למסור את הערכתך לגבי תוצאות המשפט: רצח מדרגה ראשונה (GUILTY OF FIRST DEGREE MURDER) - רצח בכוונה תחילה, הרצח תוכנן מראש.

רצח מדרגה שנייה (MURDER OF SECOND DEGREE) - הרצח היה ספונטני, ובוצע כמעשה טירוף רגעי.

הריגה (GUILTY OF) - (MANSLAUGHTER) - הרצח יכול היה להיגרם בטעות. הרצח נגרם כתוצאה מהגנה עצמית. ההצהרה שתיתן לכתב הטלוויזיה, תשפיע על אופן סיקור המשפט בטלוויזיה. בתחילת המשפט תינתן לך האפשרות לבחור אילו מניעים תרצה להדגיש יותר, ואילו פחות בנאום הפתיחה. הדרך שבה תציג את הנאום, תשפיע גם על התקשורת, גם על חבר המושבעים וגם על חקירת העדים במשפט. בתחילת כל יום תתבקש להציג את העד שברצונך לחקור, ולאחר שתזמן את העד לדוכן תוכל לחקור אותו בנושאים שונים. עליך לזכור שלא תמיד כדאי לשאול את כל השאלות, מאחר והעד עשוי לענות תשובה שתחזק את צד ההגנה.

פרץ של רגשות ובכי של אחד העדים בהחלט ישפיע על חבר המושבעים והסיקור הטלוויזיוני, אך עליך מוטלת המשימה לדוכן את העדים כדי שיעידו את האמת. לאחר שתסיים לחקור כל עד תקבל ההגנה הזדמנות לחקירה נגדית, שבה תנסה לערער את דברי העד ואמינותו. ישנם עדים שיהיו מוכנים לשקר למעןך בבית המשפט, אך עליך להחליט אם אתה אכן רוצה בכך. בסוף כל יום בבית המשפט תוכל לראות את הסיקור החדשותי המשקף את מידת הצלחתך, ולשמוע פרשנויות על

הדרך בה חקרת את העדים. לאחר שתסיים לחקור את כל העדים, תזמן ההגנה עדים מצדה ולאחר שתסיים לחקור אותם, תינתן לך האפשרות לחקירה נגדית, שבה תצטרך לערער את עדותם של העדים, ובמידת הצורך להעמיד דברים על דיוקם. לאחר שזמננו כל העדים של התביעה וההגנה, יינתן פסק הדין על ידי חבר המושבעים ואל תצפה להרשיע את הנאשם ברצח מדרגה ראשונה כבר בפעם הראשונה שתשחק במשחק.

תחושה של מציאות

נכון שראיתם כבר כמעט את כל סוגי



הגרפיקה והווידאו והרבה חידושים בתחום זה כבר אין, אך למרות זאת הגרפיקה ותנועת הווידאו החלקה במשחק זה, הן חלק מהגורמים העיקריים לתחושת המציאות הקרובה שמעניק המשחק. המשחק מתנהל מנקודת ראותו של עויד התביעה, גראינג'ר, כך שתוכל רק לשמוע את קולו מבלי לראותו במהלך המשחק. תמונת הרקע של המשחק היא לרוב תמונה דוממת (סטטית), שנסרקת למחשב ועוברת במקצועיות, כך שהתוצאה היא תמונה חדה וברורה. בתמונה זו יופיעו סרטוני הדמויות שצולמו והועברו למחשב, והם, כמו גם מבוקי החדשות, מהווים את אחד



החלקים המציאותיים ביותר במשחק. כל מבזקי החדשות ולמעשה דוב קטעי הווידאו במשחק הם סרטונים בפורמט "MOV", אותם תוכלו לראות גם מחוץ למשחק עם מריץ סרטי ה-QUICK TIME.

הקול

המנגינות במשחק מהוות רקע לגרפיקה ולקטעי הווידאו הנראים על המסך (הן אינן חוזרות על עצמן כמו במשחקים אחרים). המנגינות משתנות בהתאם לסרטוני הווידאו - כאשר בבית המשפט אחת העדות תישבר ותפרוץ בבכי, תוחלף המנגינה שברקע למנגינה עצובה ושקטה. כל הקולות של האנשים במשחק הוקלטו באיכות טובה, וניתן להבין את המלל של הדמויות ללא כל קושי, אם כי דרוש ידע בסיסי באנגלית מאחר ובמשחק אין אפשרות לראות את דברי הדמויות כתובים אלא רק להאזין להם.

הדרישות...

אם יש לכם מעבד 486DX-33 ומעלה אין לכם מה לדאוג. כדאי שתדאגו גם לכרטיס מסך SVGA עם התקן (ורייבר) התומך ברזולוציה של 640 X 480 X 256 ברזולוציה טובה יותר (וככל שההתקן יתמוך ברזולוציה גבוהה יותר הגרפיקה וסרטוני הווידאו ייראו מציאותיים יותר). בנוסף לכך תזדקקו לכרטיס קול, לכונן CD-ROM (מהירות כפולה ומעלה), 4 מגה זיכרון (מומלץ 8), ותוכנת QUICK TIME גרסה 2.03 ומעלה. אם אין לכם את תוכנת ה-QUICK TIME, או שהתוכנה שברשותכם היא מגרסה ישנה יותר, המערכת תזהה זאת בזמן התקנת המשחק ותתקין גם את תוכנת ה-QUICK TIME המצויה על גבי התקליטורים. המשחק פועל על מערכות Windows 3.11 ו-Windows 95, ובנוסף על מחשבי MACINTOSH ו-POWERMAC. ההתקנה פשוטה ומהירה ו"תגזול" רק כארבעה מגה מהמקום הפנוי בכונן הקשיח שלכם.

היכנס פנימה לחצר המכוניות, וזרוק את הבשר למכונית הכחולה.
★ עלה לתא השליטה במנוף, ובעזרת המגנט הרם והשאר את המכונית הכחולה למעלה. צא בחזרה, וקח את חלקי החילוף שאתה צריך.

לניק ב-"Voice Of God".

עמוס עופרים מאילת

FULL THROTTLE ■

★ כשהגעת לעיר, לך לבית עם האור הבוקע ממנו, הקס בדלת, וכשאתה

ה-"Styx water" על הדמות הקפואה.
★ בחדר המוסיקה בגיהינום - עליך ללחוץ על המשבצות בסדר הבא: G, A, C, E, B (משמאל לימין).
★ בחדר של רופא השיניים בגיהינום, עליך להשתמש בגז העצבים על

שלמה בן הרוש מתל אביב

HELL ■

★ ב-"Menial's World Headquarters" קח בקבוק בירה מהמקרר, וערבב את אבקת החלומות בבקבוק. לאחר שתדבר עם האיש, הכנס את הבקבוק למקרר, ולאחר שהוא יירדם, קח את ה-"Collector Unit".
★ לך ל-"Psionic League HQ", ותן את ה-"Collector Unit" לסווי טוסט.
★ ב-"Asylum Waiting Area", והשתמש ב-"Collector Unit" על שני המטופלים.
★ כאשר ב-"Fitzgerald's Speakeasy" תתבקש לבצע פעולת הסחה - השלך בקבוק או רימון לכיוון הטלוויזיה.
★ אחרי שחזרת מאולפן הסרטים בגיהינום לסטודיו של Asmodeus, דבר עם דין סטרלינג, וקח את ה-"Psychopomp".
★ לך ל-Dante, דבר איתו והשתמש ב-"Psychopomp" על עצמך, והכנס את הכתובת: "GARAGE".
★ ב-"British Embassy", דבר עם סנטור בר, השתמש ב-"Psychopomp", והקש את הכתובת: "CHARON".
★ בגן החיות בגיהינום - קח את כל החפצים שאפשר. השתמש בכלי עם האוכל על החיה הגדולה, ומייד אחר כך, השתמש במפתח על הכלוב עם החיה השנייה.
★ בחדר עם הלהבות בגיהינום - הנח את ה-"Steel Cover" על החור ברצפה שממנו יוצא הקיסור, ועמוד עליו.
★ בחדר הקרח בגיהינום - השתמש בחיות המעופפות על דמותך, עבור לצד השני, ושפוך את הדלי עם

ולקחת את האבן. כעת תוכל לחזור ולהניח את כל האבנים על הצלחת, והדלת תיפתח.

צבי שלו מחיפה

DUNE 1 ■

★ כשג'סיקה (אמא שלך) אומרת לך לצאת למדבר, עליך לצאת לבד ולהתרחק מהארמון עד שלא תראה אותו, ולהעביר את הימים עד שתחזה בהודעה לחזור לארמון.
★ כאשר אתה מגלה שגורני (Gurney) נעלם, הסתובב עם ג'סיקה בארמון, ובכל חדר תשאל אותה אם היא מרגישה משהו.
★ כשאתה מחפש את מנהיג ה-Fremen, עבור בין המקומות השונים ושאל את האנשים עד שתמצא אדם שיגיד את שמו. לאחר מכן, דבר עם שרה והיא תוביל אותך אליו.
★ נייס את סטילגר, ולך איתו למקומות שבהם ה-Fremen לא הסכימו לעבוד למענך, והוא ישכנע אותם.
★ רכז את כל קבוצות הלוחמים באתר אחד, והבא לשם את גורני שיאמן אותם.
★ כדי למצוא את ה-Village, דבר עם שרה. אחר כך הסתכל במפה שבמטוס, וחפש אחר אזור הנראה כמו דג, וטוס לכיוון הפה שלו.
★ לאחר שתחזיר את שרה לביתה (ב-Timon-Timon), דבר עם סטילגר, וטוס לאן שהוא אומר לך.
★ דבר עם צ'אני, ואחר כך צא רק איתה למדבר, התרחק מהאתר והמתן לערב.
★ כאשר תגיע למאגר מים, בדוק במסך התוצאות אם הכריזמה (Charisma) שלך מעל 50 ובקש מג'סיקה שתסביר לך על המים, ורק אחר כך תוכל לשתות מהם.
★ כאשר תגיע לאתר עם האנשים החולים, השאר שם את צ'אני שתרא אותם.
★ כשתגלה שצ'אני נחטפה, עליך לשלוח מרגלים למבצרים של האויב כדי לרגל ולגלות היכן היא מוחזקת.

רועי וילבר מגבעתיים

מלך האריות ■

★ לאחר הפעלת המשחק, אם מקישים את המלה DUNGEON במסך האפשרויות, אפשר אחר כך, במהלך המשחק, לעבור שלבים על ידי הקשת האות L, ולמלא את מד הבריאות על ידי הקשת האות H.
★ דברי ימי קירנדיה
★ בתחילת המשחק, קח את הפתק מהשולחן ותן אותו לפרין שנמצאת במקדש.
★ קח דמעה מאגם הדמעות והנח אותה בחור שבעץ הנבול.
★ כשתראה את מרטין (הילד הקטן), עליך לדרוף אחריו עד שתתפוס אותו, ולקחת ממנו את הכדור.
★ שים את הכדור ואת הפרח הקסום על המזבח.
★ קח את המסור שנמצא מתחת לשולחן בבית של סבא שלך, ותן אותו להרמן שעומד ליד הגשר.
★ כאשר אתה מגיע למקום השומם עם החור באדמה, עליך להניח בחורי: pine-1, acorn, walnut, כדי לקבל את הקסם הראשון.
★ בעזרת הקסם, רפא את הציפור והבא את הנוצה שלה ל-DARM.
★ כדי לצאת בשלום מהמערה של מלקולם, יש ללכת לפי הכיוונים הבאים, ובכל פעם שמגיעים לחדר שבו יש שיח עם פירות, יש לקחת 3 פירות, ולהשאיר אחד בכל חדר שעוברים בו. מחדר הכניסה של המערה יש ללכת 3 פעמים ימינה, למעלה, ימינה, פעמיים למטה, למעלה, ימינה, ולקחת את האבן. אחר כך שוב ימינה, פעמיים למעלה, 3 פעמים ימינה, למטה, ולקחת את האבן. ואז, למטה, שמאלה, 3 פעמים שמאלה, ימינה, ולקחת את המטבע ואת האבן. ואז פעמיים ימינה, למעלה, שמאלה, למעלה, ימינה, למעלה, ימינה, למטה, פעמיים למעלה, 3 פעמים ימינה, למעלה, ולקחת את האבן. למטה, 3 פעמים שמאלה, פעמיים למטה, למעלה, פעמיים שמאלה,



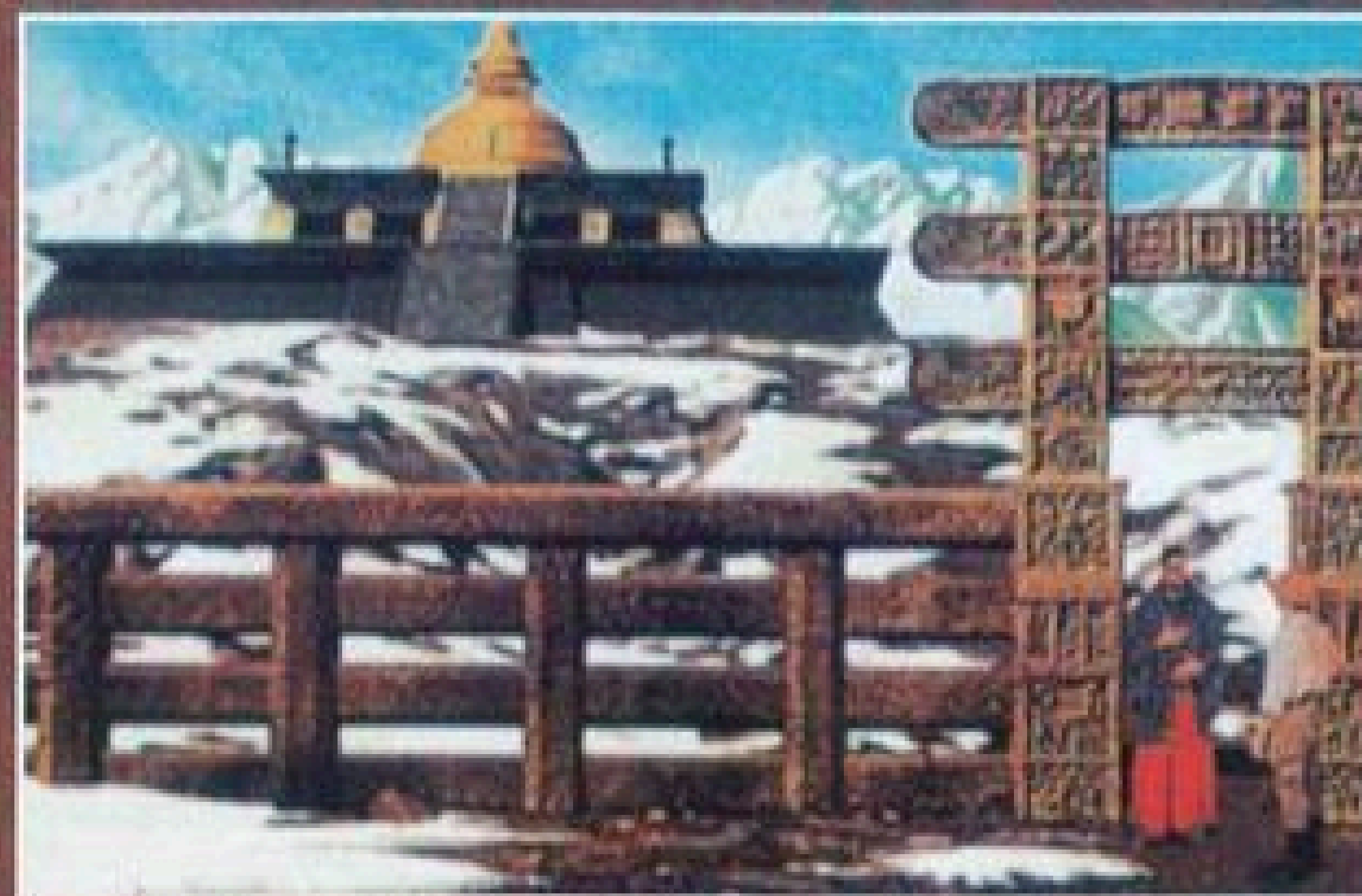
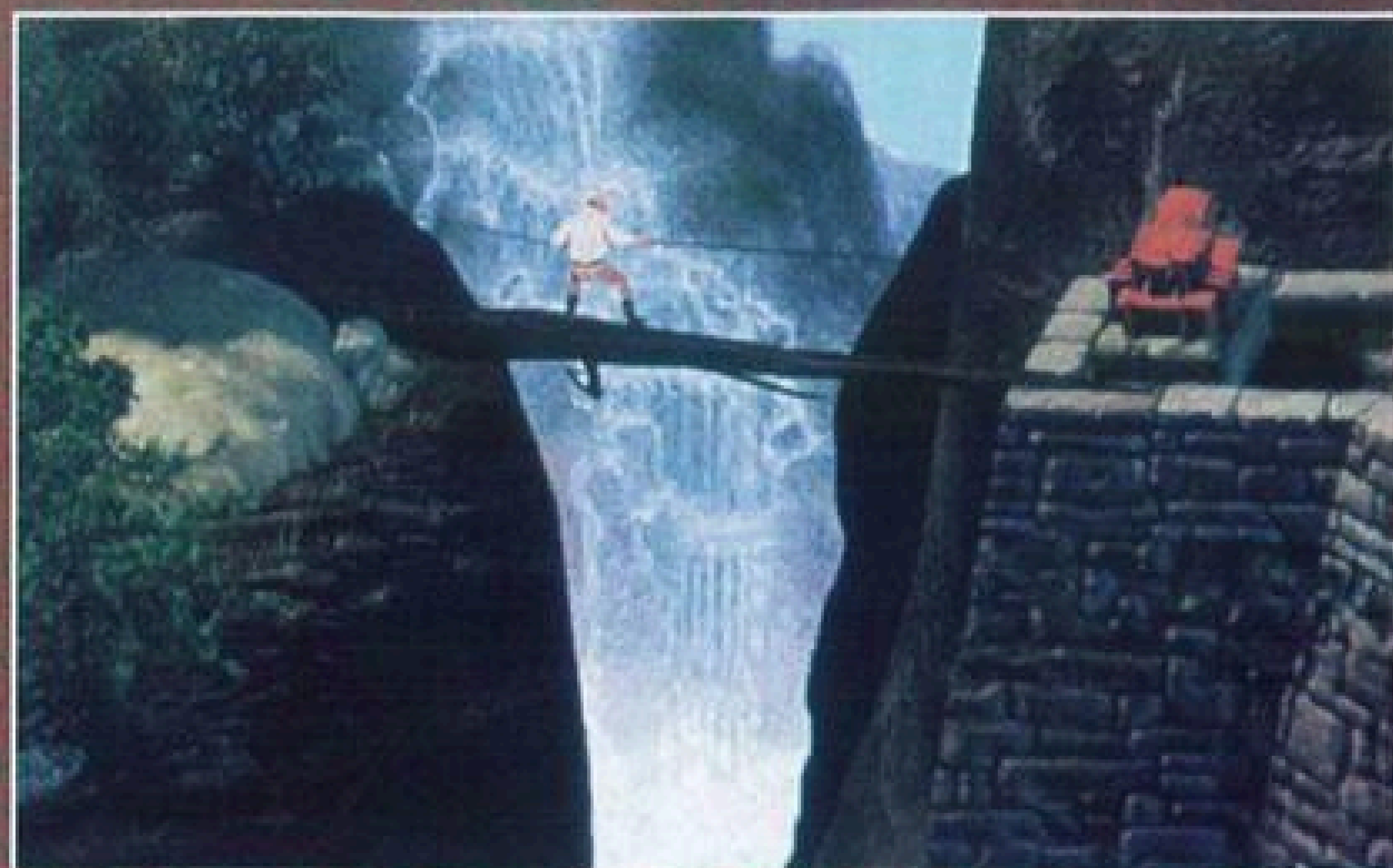
★ כאשר אתה מסתובב בדרכים, עליך להרוג אופנועים אחרים, ולקחת את הנשק שלהם.
★ כדי להרוג את האופנוען שנוסע מהר - יש להשתמש בשרשרת.
★ כדי להרוג את האופנוענית עם המסור החשמלי - יש להשתמש בדשן הורוק שנלקח מהמשאית ההפוכה.
★ כדי להשיג את מסכת ה-"Cavefish", יש לפגוע באחד מחבורתם בעזרת לוח עץ.

שומע את בעל הבית מדבר - בעט בדלת. היכנס וקח כל מה שאתה יכול.
★ במגדל הגז - פרוץ לשטח בעזרת ה-"Lockpick", קח את המנעול, ותיגע בסולם כדי להפעיל את האזעקה, וכשהיא מתחילה לפעול, התחבא מאחורי הדלת השחורה הגדולה שנמצאת בצד השמאלי של המסך.
★ בחצר הגרוטאות, השתמש במנעול על השער, וטפס על השרשרת.

מיכל ה-NO2, ולקחת את כל מה שאפשר מהחדר.
★ בחדר עם העכברים בגיהינום, עליך להשתמש במיכל ה-NO2 על הצינורות.
★ כשאתה מגיע לחדר של Beautiful Mr., ומוצא את הגנגסטרים שם, קח את המקל, אך אל תיקח את הראש של Beautiful!
★ הפתרון לתיבת המוסיקה הוא: E8, E3, D9 (משמאל לימין).
★ קח את קלטת ה-DAT, ותן אותה

SCANNED IMAGES
וכשהדמות פונה או
מסתובבת, רואים זאת
בשלבים. כנ"ל כשהיא
מטפסת או מתכופפת.
על המוסיקה

והאפקטים הקוליים במשחק, כרגיל, ניתן
לפרוס תשבחות רבות. לדעתי תחום
המולטימדיה התרחב כל כך, שלא מספיק
שכתב אחד המומחה למשחקי מחשב יבקר
את המוצר, אלא קבוצה של אנשים, שלכל
אחד תחום התמחות משלו - מוסיקה,
קולנוע, תכנות, גרפיקה וכו'. אבל זו
הפנטזיה הפרטית שלי. בינתיים אציין
שלאזוני הצנועות נשמעו הנעימות האלה
מתאימות למקום בו רוברט ריפלי נמצא
(מוסיקה מזרחית בסין, שבטית בדרום



אמריקה, מארש אירופאי בגרמניה, וג'אז
כניו-יורק). הנעימות מוקלטות בתצורת
WAV וזה חבל, משום שתצורת MIDI
עדיפה לבעלי כרטיסי קול טובים. מעבר
לכך, בעלי GRAVIS ULTRASOUND/MAX
ישמחו לדעת שהמשחק תומך גם בכרטיס
הקול שלהם.

ההרפתקה קוראת לך!

כעת, כשאתם יודעים איך זה נראה
וכיצד זה פועל, אתם מוכנים. מוכנים
לפתור את חידתו של לו, החידה שפתרונה
יביא לפתיחת קברו של קיסר סין הראשון
- שאחוראנדי, המכיל את חותמו וחפץ בעל
חשיבות דתית כה גבוהה, שמי שחזיקו
יוכל לאחד את כל המזרח הרחוק תחת
שלטונו. תארו לכם שלפני רוברט ריפלי
יגיע מישהו אחר לחותם, מישהו כמו
היטלר, או מוסיליני... קדימה, אסור לאבד
זמן.

אם ברשותכם שמות תואר
חיוביים לתיאור גרפיקה ואנימציה,
שילחו אותם למערכת עבור דוד
זילברשטיין.

Riddle of Master Lu

אינד'אנה ג'ונס קטן עליו...



מאת: דוד זילברשטיין

חברת SANCTUARY WOODS
מכה בעוצמה בתקופה האחרונה. לאחר
BURIED IN TIME יצא לשוק
RIDDLE OF MASTER LU, זהו
QUEST שהופיע בהפתעה, אשר
התברר כ"נס" הדחוס בתקליטור אחד
בלבד.

לקוראים הממחרים במיוחד - סיכום:
מדהים! רוצו לקנות.

על גבי עטיפת המשחק אנו רואים
יהלום ענקי וזהר המוחזק על ידי סיני זקן
וחיכני, כאילו התכוונו לסמל איזה אוצר
הוא המשחק הזה. מעל לכותרת
RIDDLE OF MASTER LU, מופיעה
הכותרת - "תאמינו או לאו" של "רוברט
ריפלי" (באנגלית כמוכנן). משפט קצת
תמוה עבור רבים מאיתנו, ובכן, רוברט

ריפלי הוא גיבור המשחק. מעין ארכיאלוג
הרפתקן, שחושף סודות עתיקים ונסתרים
של תרבויות נשכחות ואבודות. בנוסף
לכך, גם הנאצים מעורבים בעניין ואני
כבר שומע חלק מכם אומרים בזלזול:
"חיקוי של אינד'אנה ג'ונס". אבל מה
תגידו אם אומר לכם שרוברט ריפלי
הקדים את אינד'אנה ג'ונס, ובעוד אתם
תמצצו ולא תאמינו לדבריי אכה בכם
שנית, לריפלי עוד יתרון על הריסון פורד
- אינדי ג'ונס הוא דמות בדיונית, ואילו
רוברט ריפלי היה קיים במציאות.

השיבה הביתה

סוף סוף QUEST עם תשתית משחק
ראויה לשמה. SANCTUARY WOODS,
שניסו את מזלם עם QUEST מתוך חליפת
זמן-חלל מנקודת ראות אישית, ואף
הרחיקו עד ליצירת סימולציה של החיים
מפרספקטיבה של זאב, "שבו הביתה" עם
MASTER LU בממשק המוכר לכולנו.
אנו רואים את הדמות בפרופיל, היא נעה
לאורך המסך ובתחתית המסך יש סמנים
שונים איתם אנו פועלים, היינו חוזרים
למה שפועל ומוכר. אני שי

להתחכם לחץ על הסמן השלישי (על פי
רוב הסיכויים תגרום נזק, אבל בשביל מה
אנחנו משחקים אם לא בשביל זה?).

שמות תואר

הגענו לפרק עצוב בכתבה - הגרפיקה,
לא, חכו הגרפיקה מצוינת! מה שעצוב
הוא, שעל כל משחק ובכל כתבה אני כותב
את זה. למעשה, כבר נגמר לי שמות
התואר כי בכל משחק יש גרפיקה SVGA,
משגעת/נפלאה/מרהיבה/מדהימה/
מהממת/עוצרת-נשימה/שמיימית/אדי
רה/פיצוצית/מגניבה הייתי אומר "וכו'..."
הייתי מציע שתבחרו בעצמכם.

תראו זה נכון, גרפיקה מצוינת
כרוזלוציה גבוהה הפכה בימינו לסטנדרט.
לכן קודם כל אפתח בכך שהגרפיקה
ב-MASTER LU לא נופלת משאר
המוצרים. שנית, אציין שכל הגרפיקה
(פרט לדמויות) מצוירת וחדה במיוחד.
יתרון משמעותי נוסף הוא שהגרפיקה
נפרסת על כל המסך, דבר שהופך לגדיר
מיום ליום בעידן משחקי ה-Windows.
לגבי האנימציה, וכואו נחסוך בשמות
התואר) נציין שהיא חלקה במיוחד.
הדמויות הן SPRITE-ים של

SANCTUARY WOODS למדו את סוד
משחקי KYRANDIA. ובמקום להגדיש
את המשחק בסמנים שונים וקח, לך, דחוף,
משוך, התבונן, הפעל, ככה וכו', הם
צמצמו אותם לשלושה (הסמן האחד
ב-KYRANDIA מהווה קיצוניות לכיוון
השני).

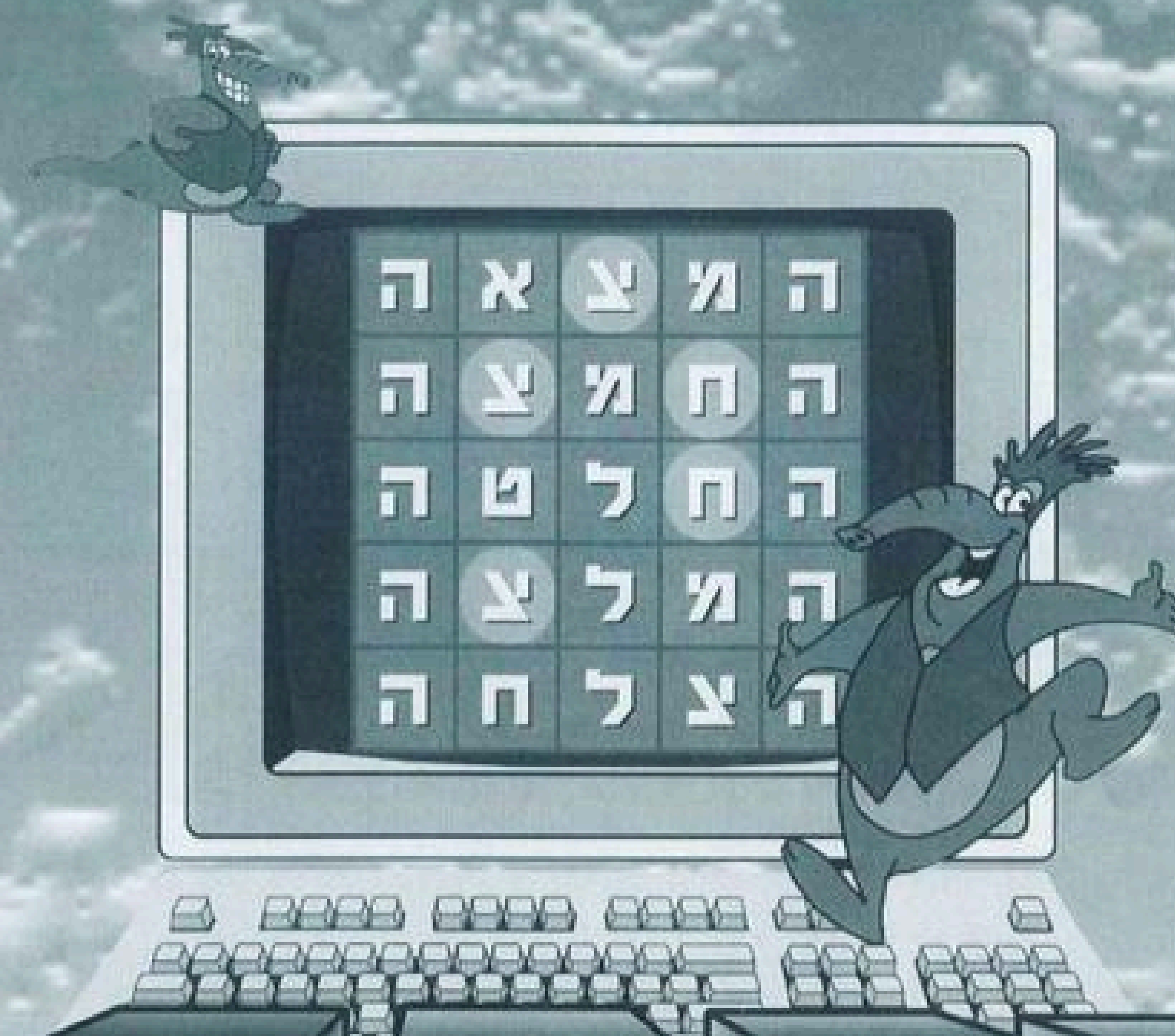
הסמן הראשון הוא הסמן הכללי ולא
צריך לבחור בו. את הסמן הזה אנו מכירים,
באמצעותו מצביעים על נקודה במסך
ואליה רוברט ריפלי צועד. אם נצביע על
דמות, הסמן הכללי ישתנה לבועת דיבור
של קומיקס ונוכל לשוחח עם הדמות. את
שני הסמנים הנוספים יש לבחור משורת
המצב הנמצאת בתחתית המסך. האחד הוא
"קח", עימו אנו מרימים כל דבר שרק
יטעים להתנתק מהמסך ולהיכנס לכיסנו,
והשני קצת קשה להגדרה במלה אחת, שכן
הוא מתפקד לכל שימושי ה-דחיפה,
משיכה, הפעלה, כיבוי, פתיחה, סיבוב וכו'.
למעשה ניתן לתמצת את ממשק
העכבר לקונספציה מרכזית אחת - אם
אתה רוצה ללכת, לדבר או לקחת משהו
(דברים בלתי מזיקים באופן כללי), עשה
זאת בעזרת הסמן המתאים. אם אתה רוצה



מאת: אור פלג

יום שלישי, 19:00 בערב. לאחר שחלפתי בעזרת השלט על כל תחנות הטלוויזיה, הגעתי למסקנה שהתוכנית המעניינת היחידה בשעה זו היא... לינגו! (אלא אם כן אתם מעדיפים לראות חדשות בערבית).

המשחק הזה כמעט לחלוטין לתוכנית הטלוויזיה, אלא שבסוף המשחק לא יחולקו לכם פרסים וכסף, ולא תוכלו לראות את גיל אלון (המנחה), אך לעומת זאת תוכלו לראות את היצור הירקרק בעל



לינגו

לילדים בכל הגילאים

החדק שיופיע בכל פעם שתגלו את המלה המבוקשת או כאשר תגיעו ל"לינגו". לאלו מכם שלא מכירים את המשחק, ניתן להגדיר את המשחק כשילוב בין המשחק בינגו לבול פגיעה. במשחק, כמו בטלוויזיה, שני שלבים: בראשון, לאחר חשיפת המלה תתחלף תצוגת המסך ללוח הבינגו עם המספרים, כשהמטרה היא להגיע ל"לינגו" אופקי או אנכי. ובשלב השני של המשחק, המטרה היא להימנע מלהגיע ל"לינגו" בטבלת הבינגו, שתגרום לכם לסיים את המשחק. בשלב זהוי המלים ניתנת למשתתף אות ראשונה או שתי אותיות (לפי בחירתו), מתוך מלה בת חמש אותיות. על המשתתף לגלות את המלה המבוקשת במספר הניסיונות הנמוך ביותר, ובזמן מוגבל של כ-15 שניות לכל ניסיון. במידה והמלה

שנכתבה איננה המלה הנכונה, אך יש בה מספר אותיות זהות לאותיות שקיימות במלה הרצויה, יסומנו האותיות ברובע ורוד, אם הן נכתבו במקומן המתאים במלה הרצויה, ובעיגול צהוב, אם הן אינן נמצאות במקומן המתאים. בתחילת המשחק ניתנת לשחקן אפשרות לבחור בין משחק של שחקן אחד או של שני שחקנים (למעשה, ניתן לשחק גם כשתי קבוצות של שחקנים), כשהאפשרות של שני מתמודדים היא, כמובן, מהנה ומאתגרת יותר. בנוסף, ניתן לבחור בין מאגר המלים הקבוע של המשחק המכיל כ-1,000 מלים הנשלפות באופן אקראי וואינן חוזרות על עצמן במהלך אותו משחק לקובץ מלים זמני, אותו יכול השחקן ליצור, המסוגל להכיל עד כ-100 מלים, ובו ניתן להשתמש כל

עוד לא בוצעה יציאה סופית מהמשחק. הגרפיקה במשחק זה פשוטה וצבעונית (גרפיקה מיוחדת ושילובי קטעי וידאו ואנימציה). הצליל במשחק מאכזב משום שתוכלו להאזין לו רק דרך רמקול המחשב שלכם (ה-PC-SPEAKER), ולא דרך כרטיס הקול, דבר הנובע מן העובדה שהמשחק עצמו מגיע על גבי תקליטון אחד בלבד של 360K. הדבר אמנם מהווה יתרון למחשבים הישנים יותר, אך גורע מההנאה וממיצוי האפשרויות של הטכנולוגיות והאפשרויות במחשבים החדשים. בסך הכל המשחק מהנה ביותר, זול, ואף יכול לשמש כאמצעי עזר לילדים קטנים להרחבת אוצר המלים שלהם, ולילדים הגדולים יותר ולמבוגרים, כאמצעי בידורי לכל דבר.

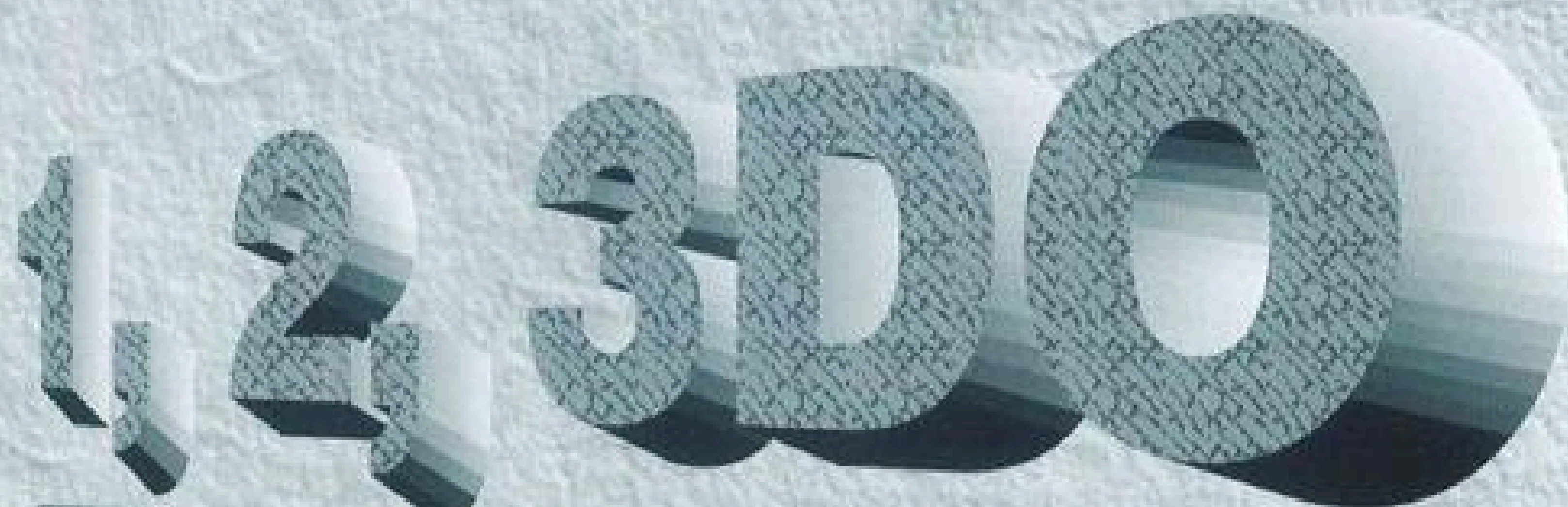
מאת: אורן רביב

הפעם החלטנו לכתוב קצת אחרת ולהסביר כמה דברים על מערכת ה-3DO עצמה, ועל היתרונות והחסרונות שלה לעומת המחשב.

בתור אחד שהתנסה בעיקר במשחקי מחשב, לא ממש התלהבתי מהמערכת. אמנם צילומי מסכי הפתיחה שקיימים ברוב המשחקים, איכותיים יותר מאלה שבמחשב - לדוגמה, איכות צילומי של המשחק CRIME PATROL בגרסת ה-3DO טובה בהרבה מגרסת המחשב, דבר זה נובע כמובן מריבוי הצבעים היכולים להיות מוצגים בו זמנית על גבי מסך

חשוב לזכור שמחירה של המערכת די גבוה והיצע המשחקים שלה די נמוך. בנוסף לכך קיימת הבעיה הקלאסית של מערכות הטלוויזיה, כמעט בלתי אפשרי להפיק ממנה מה שניתן להפיק ממחשב אישי עם כמה תוכנות נפוצות. הראשונה מבין הבעיות וככל הנראה המעצבנת מכולן, היא העובדה שלרוב החברים שלך אין 3DO ואתה לא יכול להחליף איתם משחקים שסיימת או משחקים שמאסת בהם. נכון, בשביל זה יש ספריות להחלפה, אבל לא תמיד הן נמצאות באזור המגורים שלך.

בעיה נוספת היא שהמשחקים (מה לעשות) פשוט לא טובים מספיק כדי



לטובת המערכת



הטלוויזיה לעומת מסך המחשב, אולם לאחר שלב הפתיחה היפה מגיע לעתים קרובות מדיי משחק באיכות די ירודה. השליטה במשחק - הג'ויסטיק של כל מערכות משחקי הטלוויזיה עולה בהרבה על מערכות השליטה של המחשב (למרות שכיום קיימים כבר ג'ויסטיקים משוכללים למחשב אבל הם די נדירים בארץ). למרות שמערכת ה-3DO הצליחה מאוד ביפן ובאירופה, בארץ היא לא זכתה להצלחה גדולה במיוחד מאז יבואה באוקטובר בשנה שעברה. לאחר ביור קצר אצל מספר מנהלי חנויות באג, התברר לנו כי למרות שהמערכת נמכרה בסביבות ה-2,000-1,000 יחידות, היא עדיין לא נחשבת להצלחה.

שמישהו ירצה להשקיע את דמי הכיס שלו בהם. בחנות באג בסטימצקי, שברחוב



דיזינגוף בת"א, שוחחתי עם מנהל החנות וידיד המערכת, נועם עציון. להבריו הוא כמעט ואינו מוכר משחקים למערכת. לדעתו הבעיה נעוצה במחיר הגבוה של המערכת ובהיצע המשחקים הנמוך יחסית שקיים בשוק.

המשחקים עליהם יכול נועם להמליץ במיוחד הם: FIFA SOCCER (ששונה בגרסת ה-3DO מגרסת המחשב) ו-GEX (עליו כבר פורסמה כתבה בוויז 53). שאר המשחקים שנמצאים אצלו בחנות מאכזבים - משחקים שהאריזה שלהם מכוסה בכתובות יפניות או סיניות, ובעלי גרפיקה שהייתה גורמת למכשירי המגה-סון העתיקים להיראות כפנטזיום ליד ה-XT.

בעבר, רבים קנו את מערכות הטלוויזיה. בזמן ששיחקתי על ה-XT שלי במשחקים כמו DIGGER ולארי 1, בעלי הסגה נהנו מאלכס קיד ומשחקי הנינטנדו הקפיצו שרברים על פני המסך. אז, היה כמובן עדיף לקנות ולהשקיע במערכות טלוויזיה שהביאו למסך משחקים טובים לאין ערוך ממשחקי המחשב של התקופה.

למרות הירידה הגדולה והממושכת במכירות, קשה להאמין שמערכות הטלוויזיה יפסיקו להימכר בארץ. בל נשכח שחלה התקדמות רבה בתחום, והעובדה שכל כמה חודשים מוציאים לשוק מערכות טובות יותר עם משחקים טובים יותר, אולי תאפשר לנו להיפגש כאן בעוד שנה ולהודות שמשחקי ה-3DO אכן עולים על משחקי המחשב.

כמה פרטים על המערכת:
המערכת מיוצרת על ידי חברת פנסוניק, והיא הייתה מערכת ה-32 ביט הראשונה ששווקה בעולם.
מעבד: 32 bit RISC
מהירות: 12.5 MHz
צבעים: 16.7 מיליון בו זמנית
רזולוציה: 640X480
ביצועים: 50 מיליון פיקסלים (נקודות צבע) לשנייה
מהירות: כונן 6 מגהבייט/שנייה



מוקש - העכביש, לדוגמה, אשר אחרי הטלתו ניתן להסיעו לכל מקום. מלבד ירייה בכל דבר, אתה גם יכול לחפש על כל דבר, כולל גופות האנשים שחיסלת. וניתן לאסוף כסף כדי להצטייד בתוס המשימה אצל WEASEL, סוחר הנשק.

המשחק איננו אקשן ללא מטרה. כל משימה מכילה מטרה ברורה ומדויקת. אתה מבצע אותה במגוון של מקומות (גשרים, מנהרות, מפעלים וכו'), וביכולתך להשתמש בהרבה מן המכשור שנמצא בדרך. תוכל לשלוט במצלמות אבטחה, מערכות נעילה, רובוטים בשלט רחוק, תותחים מקובעים, מתקני TELEPORT ועוד.

תנועת הרמות

מלבד היכולת ללכת לרוץ ולירות לכל כיוון, ניתן לקפוץ, להתכופף, להתגלגל במהירות לצדדים ו/או ללכת בחשאי. הסכיבה ב-CRUSADER איננה רקע בלבד, אלא היא חלק בלתי נפרד מהמשחק שיגיב אם תרבה לירות בו או אם תפוצץ אותו. בכלל, עם כוח אש מספיק גבוה כמעט כל דבר, כולל קירות, יגיב לברוטליות האינטנסיביות - רצפות יסדקו, כיסאות יסתובבו על צירם, מסכים יתנפצו, דברים דליקים ידלקו וכו'. כשתפגוש אנשים שלא תדרוג (לפחות לא מייד), תוכל לראות ולשמוע אותם בקטע וידאו ברזולוציה גבוהה. חבל שאין אפשרות לענות, דבר שהיה הופך את המשחק לקווסט ומוכח אותו בתואר - משחק מושלם.

לקנות או לא לקנות, זו

השאלה.

לא, זו לא השאלה. השאלה היא - לקנות עכשיו או מחר? או אולי לקנות או לבקש מתנה? התשובה היא אחת: להשיג ומהר.



שיוצג על גבי המסך. השיטה השנייה והפשוטה יותר דומה למעשה לציור הרגיל שאנו מכירים. אם נצייר דמות מזווית מסוימת על דף תהיה לנו תמונה. אם נרצה לראות את הדמות מזווית אחרת נצטרך לציירה מחדש מהזווית הרצויה. כלומר, לכל אובייקט יהיו כמה ציורים מזוויות שונות.

כעת אנו חוזרים ל-CRUSADER (המשתמש בשיטה האחרונה) שלדמויות בו ישנו רק ארבע תמונות (מלפנים, מאחור, מימין ומשמאל), דבר שגורם לעתים ל"קפיצות" קטנות באנימציה של הדמויות. כדאי לציין שיתרונה של שיטה זו הוא מהירות. מה שחשוב מאוד למשחק פעולה. חיסרון נוסף הוא שהמשחק תומך בגרפיקה קול התואמים ל-CREATIVE בלבד (משפחת ה-SOUND BLASTER לסוגיו הרבים).

אקשנו

המשחק הוא משחק פעולה לכל דבר. הכוח של הרמות יורר אם פוגעים בה והיא מתה כשהכוח נגמר. 99% מהדמויות שתפגוש תצטרך (או תרצה) להרוג. לרשותך כלי נשק שונים ומגוונים ואמצעי חבלה שונים ומשונים.



פעיל. אחרת, יש להתרחק מחפץ זה כי הוא עומד להתפוצץ... בום! וכך נמלטת כשנותר לך רק מקום אחד לברוח אליו, המחתרת. במחתרת כולם בטוחים שאתה מרגל שתול, מה גם שעד לפני יומיים היית עסוק בלתפוס ולהסל אותם וכעת אתה מנסה לשכנע שאתה רוצה להצטרף למאבק נגד האימפריה. בסופו של דבר הוחלט להטיל עליך משימה קשה עד התאבדותית, לחדוד לבד לכור של WEC ולהשמידו בכוחות עצמך.

החיים מזווית אחרת

ההבדל הגדול ביותר בין CRUSADER למשחקי פעולה אחרים נעוץ בעובדה שהוא משחק במלואו מנקודת מבט איזומטרית (ISOMETRIC), כלומר אלכסונית. כפי שתיראו בתמונות ובמשחקים אחרים כמו LITTLE BIG ADVENTURE ו/או D-GENERATION הישן והטוב, כאילו שולבו מבט מהפרופיל ומבט-על, סובכו 45 מעלות בכיוון השעון ו-VOILA שיטת המשחק הישנה והטובה, עוד מימי מחשבי ה-AMSTRAD העתיקים.

הניצנים הסרוחות לסל אחד

שיטת ה"תלת ממד" של CRUSADER איננה REAL TIME RENDERING כמו LITTLE BIG ADVENTURE ו-BIOFORGE. אין כאן פוליגונים כמו בסימולטורים וכל הציורים הם למעשה דו ממדיים. אני לא רוצה להיכנס ליותר מהדי פרטים טכניים, אך לאלו מכם שאומרים "הרי כל מה שנראה על המסך הוא דו ממדי...", אסביר בקצרה שכדי ליצור אשליה של תלת ממד על גבי מסך המחשב השטוח, ישנן שתי שיטות מרכזיות: האחת היא כאמור, REAL TIME RENDERING (שיטת הפוליגונים). בשיטה זו המחשב מחשב את נתוניו של האובייקט הגרפי לגבי שלושה צירים: X, Y ו-Z, כך שלמעשה כל אובייקט מחושב כגוף תלת ממדי, והמחשב יודע בדיוק את הנפח שלו. אמנם על המסך ניתן לראות רק את ממדי האורך והרוחב, והעומק לעומת זאת הוא אשליה בלבד, אך כשנראה את האובייקט מזווית אחרת, מאחור למשל, לא נסתכל על ציור אחר, אלא על חלקו האחורי של אותו אובייקט שהמחשב דאג

CRUSADER NO REMORSE

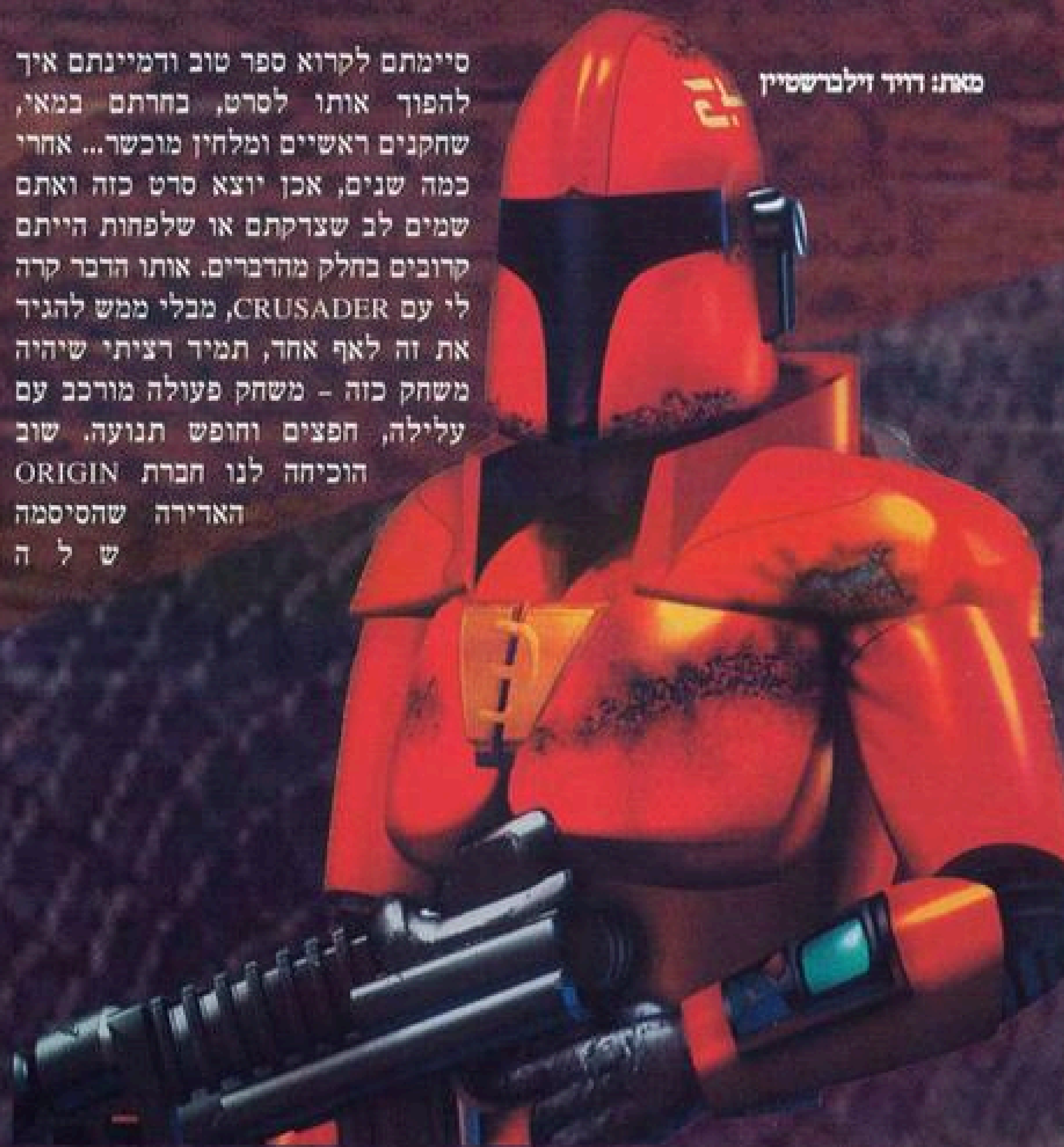
"WE CREATE WORLDS" נבחרה בקפידה.

כך מתחיל המשחק...

אותנו אל העתיד. העולם נמצא תחת שלטון טוטאליטרי של המעצמה WEC הרודה בעם הפשוט. אתה, בן למשפחה אמידה, לא שייך להמונים הרעבים ללחם והפכת להיות שוטר ב-WEC בכדי לעזור להשליט סדר. הגעת לדרגה הגבוהה ביותר של שוטר מבצעי - SILENCER, לוחם מאומן בכל סוגי הנשק בעל כושר וסיבולת גבוהים מן הרגיל. בתוך חליפת פלסטיק משוריינת הנוצצת באדום (אותה רק SILENCER-ים רשאים ללבוש) אתה משליט חוק וסדר.

לא עבר זמן רב עד שנפקחו עיניך. באחת ממישימו-תיך לחיסול התפרעות, אתה ושלושה מחבריך סירבתם לטבוח בהמון חף מפשע של נשים וילדים רעבים, ובמקום זאת רק גירשתם אותם. על "פשע" חמור זה הוחלט ב-WEC לחסל אתכם, תוך שימוש ברובוט-משמיד, הרודף אחרים כשאתם מנסים להימלט מתחת לקרקע במנהרות ביוזם מסתעפות. המשמיד מוצא ומחסל אתכם באמצעות מכונות היוריה שלו בכוח נידח שבמנהרה התת-קרקעית.

המחשב של המשמיד וזהה אתכם גופלים, הכריזו עליכם כמתים ונותר מרוצה. והנה, סורקי המשמיד מזהים חפץ עגלגל שהושלך מן הכור לרגליו. כנראה שאחד מה-SILENCER-ים עדיין בחיים. הסורק מדווח כי נחפץ עשוי מתכת ומכיל בתוכו חומר נפץ



אדרנלין נוזל מהמקלדת

WITCHAVEN

ה-DOOM-ניק התורן

מסובכת יותר ממערכת כלי הנשק. לחץ על מספר הקסם (בניגוד לנשק) הרצוי, ואם יש ברשותך את מגילתו (בניגוד לתחמושת) תוכל להטילו על אויבך. חשוב לציין שמעבר למבחר כישורי השמדה מגוונים, ישנם כמה כשפים שמתבלים את המשחק. כגון: הארה, הפחדה ועוד. בנוסף לאלו יש מבחר נכבד של שיקויים אותם אפשר למצוא, לאגור ובעת הצורך להשתמש בהם, כמו שיקוי ריפוי, כוח-על, חסינות מאש וכו'. מעבר לכך ישנם חפצים שונים שניתן למצוא, כגון: מגן, סוגים שונים של שריזות, טבעות קסומות וכו'.

D&D&DOOM

ובכן, לא. לא מדובר במשחק תפקידים. אם נדקדק, למעשה, לא ממש יכול להיות איזשהו משחק תפקידים במחשב (כיום), מפני שמשחקי תפקידים הם למעשה סימולציה של התמודדות במצבים דמיוניים, כשבידיך אין-ספור אפשרויות תגובה. לצערנו (או למזלנו), המחשב לא יכול לטפל בערך כמו "אין-ספור".

לעומת זאת, במשחקי תפקידים תכונות הדמות שאתה משחק מתוארות בדרך כלל בשיטה מספרית (המשתנה בין משחק אחד לאחר), המבוססת על דרגות (LEVEL-ים) אשר מדמות את השתפרות תכונותיה של הדמות במהלך הרפתקאותיה. WITCHAVEN משתמש במערכת כזו (בדומה ל-AD&D). ניתן לעלות LEVEL-ים, כך שיכולת ההרעה וההשמדה שלך הולכת ומשתפרת עם הזמן.

האם להוציא מזומנים על WITCHAVEN? מומלץ למי שמעוניין במשחק כייפי ויחסית מתקדם מבחינת גרפיקה בהשוואה לסוג זה של משחקים. לא מומלץ כשלב בדרך להיות אסטרטג-פסיקאים או כאתגר אינטלקטואלי יוצא דופן.



לשפשף את כפות ידיהם בהנאה. אותם אנשים שמתחללים למראה סימולטורים, נרתעים ממשחקי אסטרטגיה ומצטמצמים בפוגשם לומדה או אנציקלופדיה. אני מדבר כמובן אל אותה עדה ענקית של חולי אקשן. הגיע הזמן להכניס את המוח למהלך BEAVIS & BUTT-HEAD ולשחק WITCHAVEN. נכון, יש כאן מלכודות, אבל מקומות נעולים ומעברים נסתרים, אבל לכל זה ביחד יספיק גם I.Q. של קוקר-ספאנייל.

אם תשוטט מספיק זמן בנבכי המבוכים תמצא תשובות לכל הבעיות (ולעתים אף בלי לדעת שעשית זאת). רוב המשחק מתרכז בהרג המפלצים השונים וביניהם: גובלינים, קובולדים, מינוטאורים וכו'. תחילה, ברשותנו סכין בלבד, אך עם הזמן נוכל להשיג חרבות בגדלים שונים, גרזנים, קרדומי הטלה, חץ וקשת ועוד. המשחק תומך במערכת כשפים, שלא

מאת: דוד זילברשטיין

משחק תלת-ממדי ממבט ראשון (FIRST PERSON PERSPECTIVE) - זה לא דבר חדש. משחקים כמו DOOM והמשכיו, ראינו וראינו הרבה. חלקם טובים פחות (DOOM CORRIDOR 7) וחלקם טובים יותר (BODY COUNT ו-RISE OF THE TRIAD, DARK FORCES ו-HERETIC).

בכל מקרה, סוג זה של משחקים לא נינטש. להיפך, הוא מתפתח. אולי מכיוון שמשחקים אלה הם הבסיס לתמיכה בקסדות/משקפי VIRTUAL REALITY, אם טכנולוגיה אשר מגיעה למחשב האישי, אם כי היא עדיין בחיתוליה. חברת CAPSTONE הפיצה לאחרונה את ה-DOOM-ניק התורן - WITCHAVEN. שם המשחק מתורגם בצורה המוצלחת ביותר לשפתנו כ"משכן המכשפות". הפעם, DOOM בעולם פנטזיה. לא עוד מעבדות ומפעלים עתידניים, טילים ומכונות ירייה, אלא מבוכים ומנהרות, חרבות, גרזנים וחץ וקשת.

מה ההבדל?

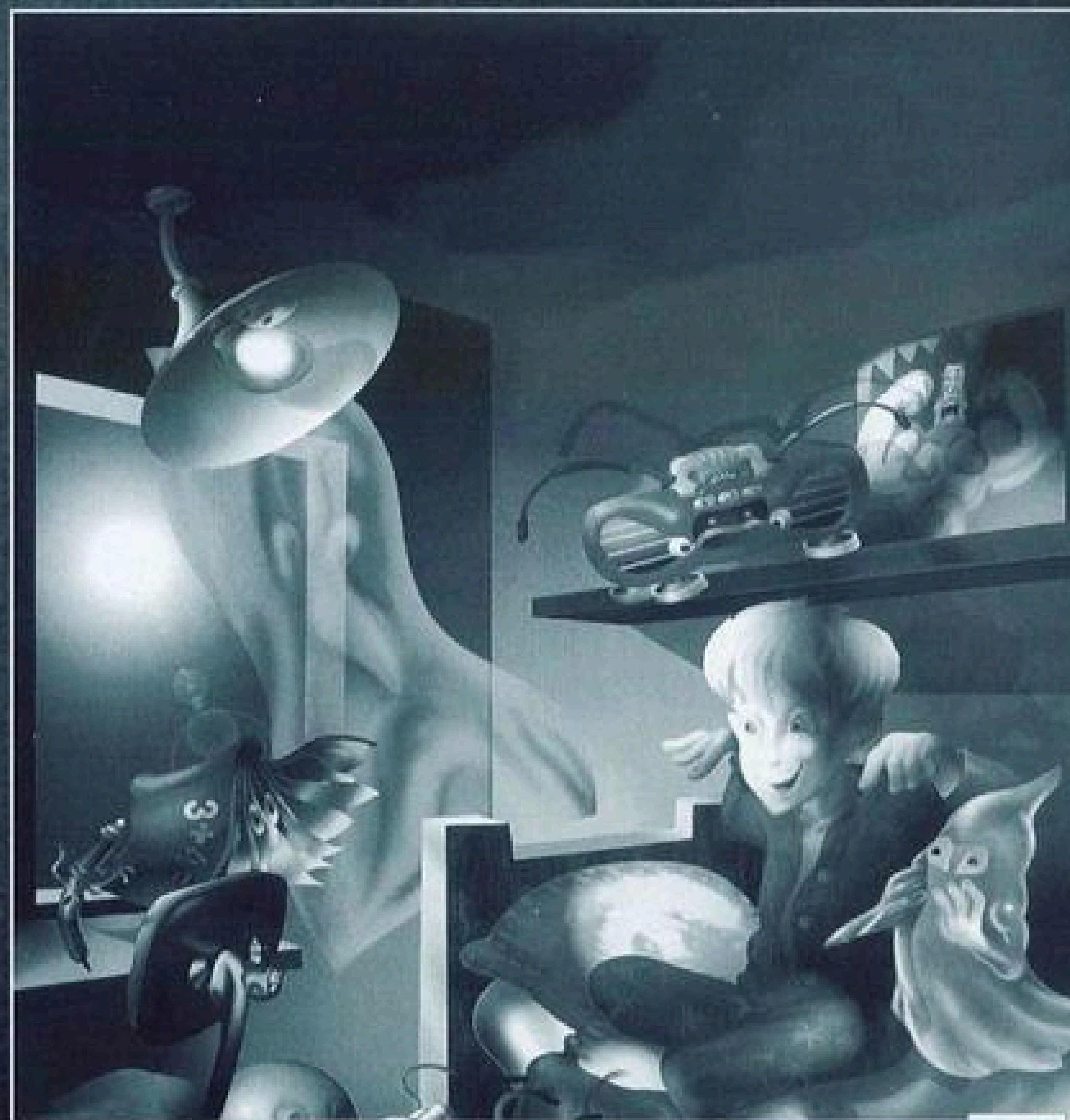
ובכן, מעבר לזמן התרחשות העלילה קיים הבדל מרכזי חשוב - הגרפיקה. ניתן לומר שחלה התקדמות רצינית, לעומת כל משחקי ה-DOOM שפעלו עד היום ברזולוציית 320 X 200. WITCHAVEN תומך בגרפיקת 640 X 480 ולמי שהמחשב שלו בקושי מעכל את זה, גרפיקת ה-320 X 200 היא בדירה קיימת. המוסיקה והצלילים אופייניים לסוג זה של משחקים, כלומר מוצלחים, אם כי לא מקוריים או מדהימים בצורה מיוחדת.

הקץ לשכל!

כעת הגיע תורם של כל אלו שקווסטים ומשחקי חידות לא מעניינים אותם

אישה גר חבכרי פחד

פסיכולוגיה הפוכה



חשוב לציין, כי על עטיפת הלומדה מצוין כי המשחק איננו מהווה תחליף לטיפול פסיכולוגי. רמז קל לכל ההורים שרוצים לחסוך כסף על אוצרם הקט. בסך הכל הלומדה מקורית, חינוכית ולכן גם מומלצת מאוד.

דופן אך הפעילויות די נחמדות. הלומדה עצמה היא חלק מסדרת SCOPS מבית מחשבת, סדרה זו מאגדת בתוכה לומדות נוספות כמו קסם התות, וספרים אינטראקטיביים כמו בגדי המלך החדשים והנסיכה והצפרדע.

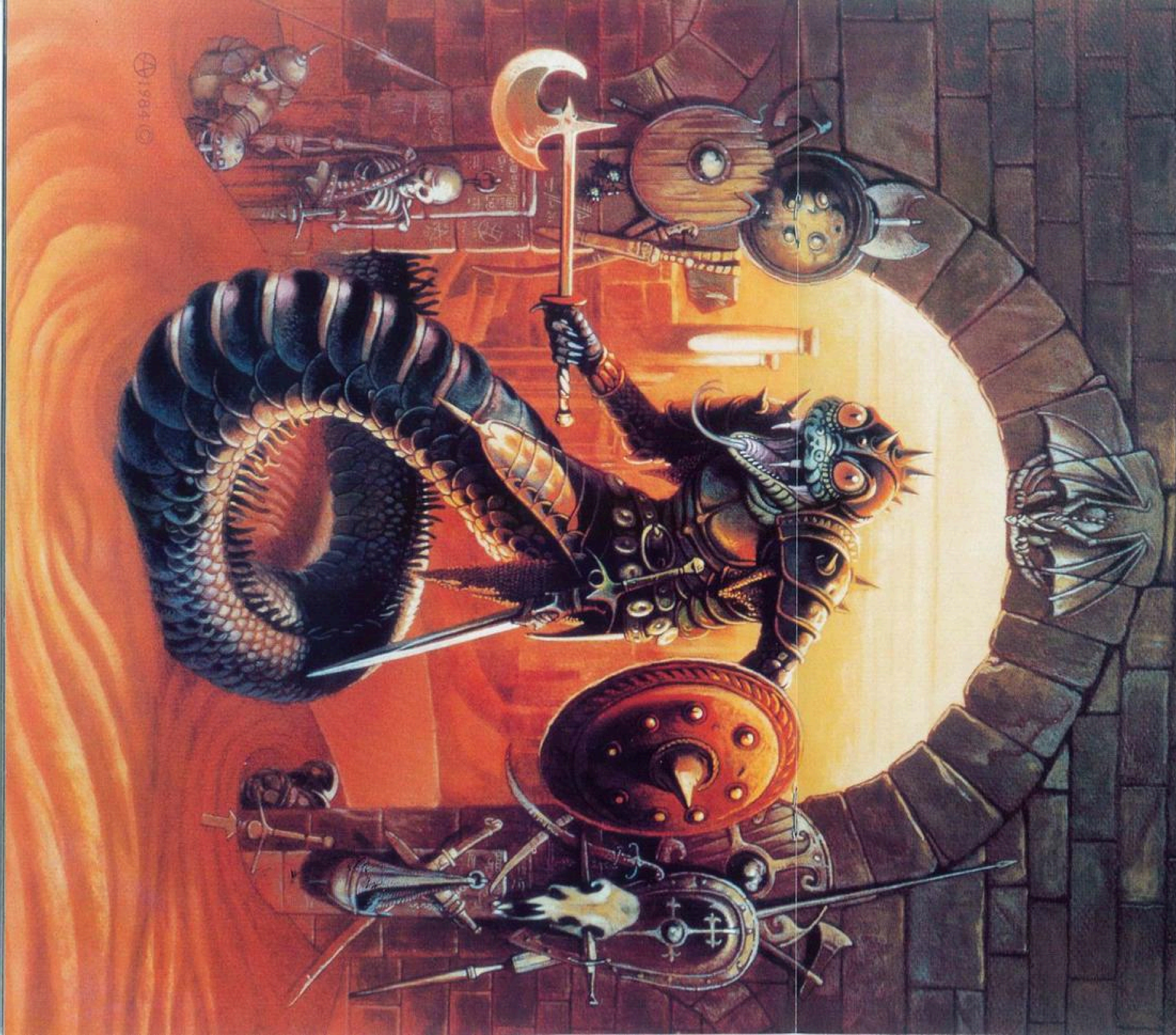
מאת: אורן רביב

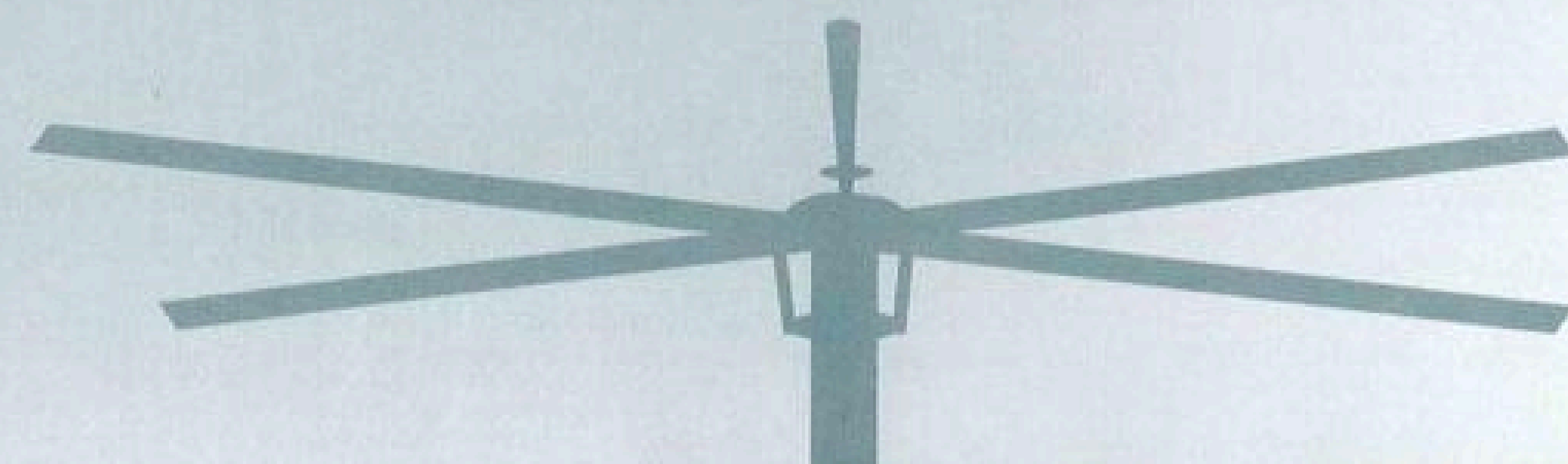
כולם, החל ממכשפות רכונות על מבחנות ושיקויים מוזרים בצריחים חשוכים ועד למדענים שסגורים במעבדות מחקר אטומות במעמקי האדמה, התעסקו שנים רבות באחת השאלות המסתוריות והמחזרות ביותר שניצבו אי פעם.

לא, השאלה היא לא אם קיימים חיים בכוכבים אחרים, אם השורש של X גדול מ-4 וגם לא אם מכבי ת"א יכולה לזכות שוב באליפות אירופה בכדורסל. לא, הם התעסקו בשאלה מסתורית הרבה יותר, הם התעסקו בשאלה "איפה גר ידידי פחד?"

אני מודה, גם אני הייתי סקרן לגלות את התשובה, ולכן התקנתי את הלומדה הנייל וסיפקתי לכונן ה-CD-ROM שלי את מנת חוטר הוודאות היומית שלו. הלומדה מספרת על תום, שלא מצליח להירדם בלילה. הוא פוחד מהמפלצות שמסתובבות בחדר, מהיצורים המפחידים שיוצאים מהקירות ומשאר דברים משונים שמיטב דמיונו המזוכיסטי מספק לו. ההורים של תום לא מצליחים להסביר לו שהדבר האחרון שמעניין מפלצות זה להסתובב בחדר שלו, ותום ממשיך לפחד. מסתבר שהלומדה עושה שימוש מרגש, יש לומר, בפסיכולוגיה ההפוכה - הפעם הילד משחק לטובת הרעים לכאורה. תום פוגש את "פחד", יצור שהגיע מארץ הפחדים ואיבד את דרכו בחזרה הביתה. על מנת לחזור הביתה "פחד" זקוק לעזרתו של תום. ככל שתום יתגבר על יותר פחדים, כך גם דרכו של "פחד" הביתה תהיה מהירה יותר. בפני המשתמש מוצגות מגוון פעילויות, שאמורות לעזור לו להתגבר על פחדיו ולהפוך אותו לאדם אמיץ ובעל ביטחון עצמי רב יותר.

התוכנה כולה, המידע, הדיאלוגים והעזרה בזמן המשחק נשמעים בעברית, כך שאין צורך להישאר עם הילד ולעזור לו. הגרפיקה בלומדה איננה משהו יוצא





APACHE

המסוק הקל?

מאת: דויד וילברשטיין

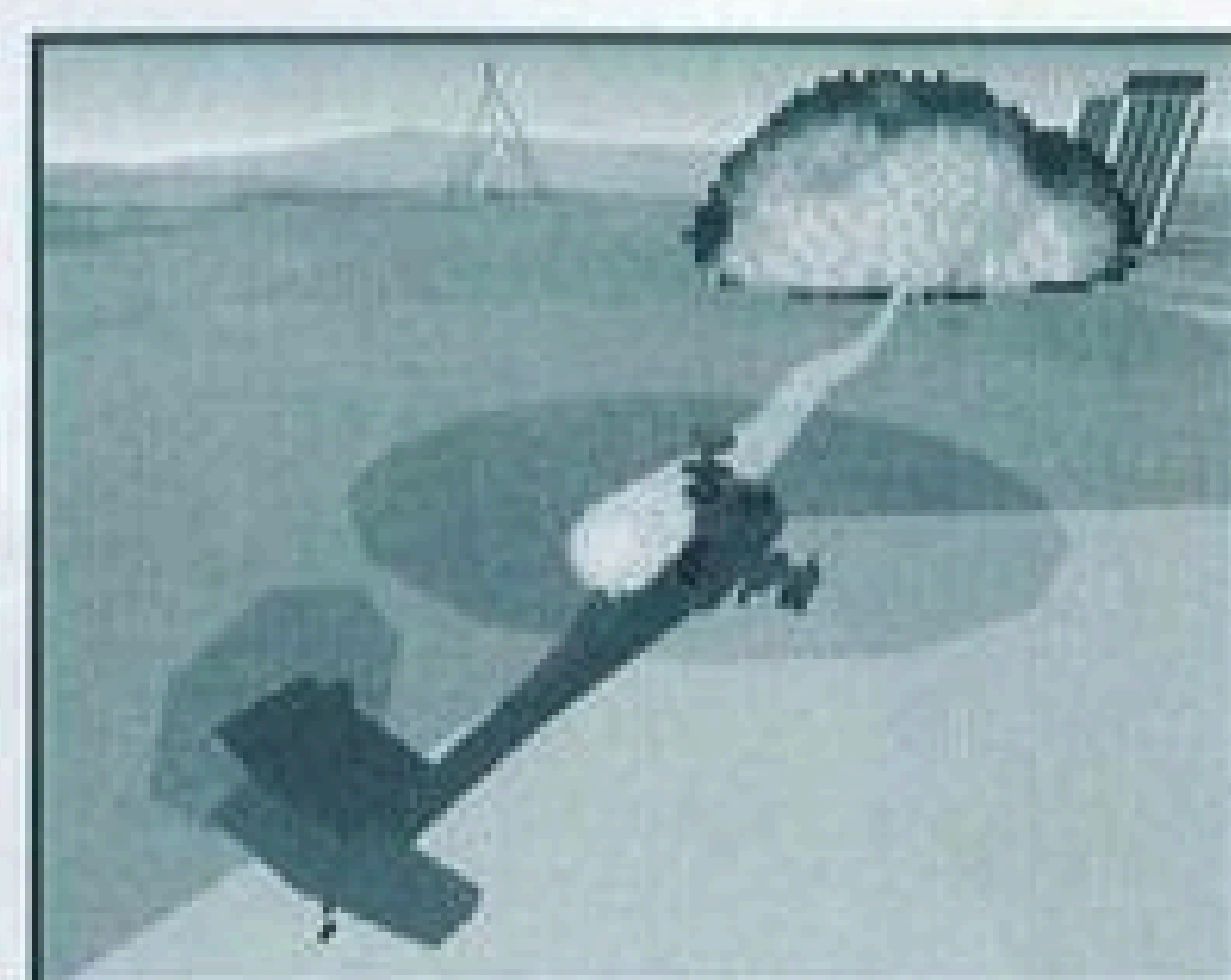
קופירייטר טוב היה בוודאי מכריז ש-APACHE, מדמה טיט המסוק החדש מחברת INTERACTIVE MAGIC, הוא שילוב בין משחק אקשן (כמו COMANCHE) לסימולטור רציני (כמו FLIGHT UNLIMITED). יחד עם זאת, לקופירייטרים יש נטייה למתוח ולעגל את האמת עד שלפעמים היא לא ממש דומה לעצמה. למרות שניתן לירות ברעים ללא אבחנה, APACHE הוא סימולטור די מורכב. אני לא בטוח שהוא יהיה משחק מצליח במיוחד, אבל הוא בהחלט מוצלח.

כדי לשחק ב-APACHE, וכדי לנצל את היתרונות שיש לו על פני סימולטורים אחרים, יש ללמוד להשתמש במערכת ממשק די מורכבת, מה שמעביר את המשחק לקטגוריה של "חובבי סימולטורים בלבד". ב-COMANCHE יכול היה לשחק כל אחד, זה לא היה ממש סימולטור, אלא משחק אקשן מנקודת ראות של מסוק. APACHE הוא לא כזה, וחובבי ההדמיה הריאליסטית יראו בכך יתרון. זה אומר שצריך ללמוד קצת קודם ולהכין "שיעורי בית".



הארטילריה הכבדה

המשחק דורש מינימום 486SX/33, וכמו כן שבמעבד כזה גם התוצאות יהיו מינימליות. כדי לשחק כמו שצריך יש "לשריין" פנטיום לטובת העניין, מינימום 8MB זיכרון ורצוי כרטיס קול. המשחק יעבוד ללא כרטיס קול - רק ללא מוסיקה, קולות של פיצוצים, ירי כלי הנשק והכי חשוב, קולותיהם של חבריך במסוקים.



אחרים ובכסים. אם אמרנו שהמשחק מיועד לחובבי סימולטורים אז די מיותר לדבר על ג'ויסטיק. הפעם, ידית וארבעה כפתורים לא יפתרו את כל בעיותיכם (אלא אם כן אתם מנסים להתאמן על קונצ'רטו מורכב לארבע ידיים).

תוכלו להיעזר בדוושות בכדי לתפעל את הלהב האחורי של המסוק. במצעת תוכלו להשתמש כדי להגביה ולהנמיך את מהירות הסיבוב של להב המסוק הראשי, ומערכת כלי הנשק (כמו ה-THRUSTMASTER WEAPON SYSTEM תוכל להשתלט על נושא החלפת המטרות, סוגי התחמושת השונים ומערכות המחשב של המסוק).

בכדי להביט לכל כיוון בתא הטייס תוכלו תמיד להשתמש בקסדת VIRTUAL REALITY מסוג I/O, ואם היא איננה בנמצא - ניתן להסתפק בכפתור HAT (אותו כפתור המסוגל להילחץ לארבעה כיוונים שונים ימינה שמאלה, מעלה או מטה), הנמצא בכמה וכמה ג'ויסטיקים. לאחר שתחברו את כל אלו, תגלו לאן נעלמה אחותכם הקטנה בין כל הפלונטרים, תסבירו לאבא למה מערכת החשמל קורסת בכל פעם שאתם משחקים במשחק החדש שלכם, ותצליחו למקם את כל המכשירים על שולחן המחשב הפצפון שלכם, תוכלו ליהנות מסיסת קרב מתישה ומורטת עצבים.

הנוף מתא הטייס

כנראה שהנוף הצילומי המשגע שראינו ב-FLIGHT UNLIMITED היה רק בגדר ניסוי, קפיצת דרך, ולא הנדסה של סטנדרט חדש. שוב עלינו להסתפק

בגרפיקת הפוליגונים הידועה והמוכרת. כמו כן שב-APACHE גרפיקה זו היא במיטבה, וניתן להפחית ולהגדיל ברמת הפירוט, איש איש לפי רמת ה"תואם" הצולע שלו.

פן חדשני במשחק הוא המעבר למבטי מצלמה שונים ומשונים - שני מסכי "תא טייס" מהם ניתן לשחק ובניגוד לאחד כמו בשאר המשחקים. הם נקראים "תא הטייס" ו"תא התותחן". בכל אחד מהם מערכות שונות, וניתן לשחק בשניהם דרך מודם.

המחשב שבמסוק שבמחשב שלי

את רוב כלי הנשק אנחנו מכירים - וולקנים, טילי HELLFIRE, טילים מונחי/מסומני לייזר וכו'. המשחק מספק שני מסכי מחשב ושניים בכל תא - תותחן וטייס, מתוכם ניתן לברור יישומים שונים: פירוט כלי נשק, פירוט נזק, מפה פיזית, מבט אינפרא אדום, מבט ננעל



מטרה, רדארי אוויר/קרקע בטוחים שונים וכל היתר. נכון, כל אחד מהם נראה בסימולטור זה או אחר, אבל מקבץ כזה גדול בסימולטור אחד זה די נדיר.

מערכת התקשורת מצוינת אף היא - ידידיך דואגים לבשר לך על אויבים המגיחים בהפתעה, ואף מעניקים לך שבחים על פגיעותיך המוצלחות (אם יש לך כאלו). כמו כן שאין צורך להזכיר את התצוגה העילית שכן בכל מסוק מסוג APACHE LONGBOW יש אחת כזו, ובמלים אחרות, מירב המערכות שבמסוק המציאותי נמצאות גם כאן.

עבודת מודיעין - הקרב שלפני המלחמה

במידה ואנו משחקים במצב ה-"CAMPAIGN" (שהרי כמו בכל מדמה טיסה שמכבד את עצמו יש אפשרות להתאמן ו/או לטוס למשימות בודדות), אנו יכולים לבחור באחת משלוש זירות התרחשות עיקריות: ימן, קוריאה או קפריסין. בשלב התדרוך של כל אחת מאלו, תוצג מפה כוללת של האזור. נוכל



להשתמש בה (לסובב, להקטין, להגדיל וכו'), להציג על גביה עוד ועוד נתונים (טופוגרפיים, מודיעיניים וכו').

ואחרי שהחלטנו מהי הדרך הטובה ביותר לבצע את המשימה, מהן נקודות התורפה באזור וכו', נוכל ללחוץ על מקש ה-FLY MISSION ולצאת לעבודה האמיתית.

"יודע לטוס? לטוס כן, לנחות לא!"

הציטוט מאינדיאנה ג'ונס 3 בא להקיף את פרק הטיסה עצמו. אני חושב שדי מיותר לתאר שכאשר מזיזים את הג'ויסטיק ימינה, המסוק יפנה ימינה וכו'. אך כדאי להתעכב על העובדה שלהטיס את ה-APACHE הרבה יותר קשה מלהטיס את המסוקים ב-COMANCHE ו/או ב-AIRWOLF. ללא שימוש בלהב האחורי קשה מאוד להתביית על מטרות, וההגברה וההנמכה של מסוק הקרב מורכבות לא פחות. קריאת ספר ההוראות, כמה משימות אימון והרבה ניסיון - יבטיחו את הצלחתכם.

טובים השניים מן האחד

המשחק תומך בבמה שחקנים, דרך מודם ו/או רשת וביותר מדרך אחת. ניתן להילחם אחד בשני, לטוס במסוקים מאותה



טייסת, וה"סקופ" לטוס באותו מסוק - כשהאחד על מערכות הבקרה והטיסה (מתא הטייס) והשני על מערכות המכ"ם והנשק (מתא התותחן). פשוט חובה לנסות.

צריך להיות...

המשחק הוא סימולטור ריאליסטי ביותר יחסית למוצרים בשוק. לאוהבי קווסטים אין ממש מה לחפש כאן. למרות זאת, לא צריך להיות אינשטיין בשביל לשחק בו. אך צריך להיות גאנדי, כלומר, צריך סבלנות והתמדה (לא חובה לצום).



ומחונך היטב. אבל מה אחרי כמה בעיטות ישירות לכיוון הפרצוף של הדמות שלו, הוא שינה את גישתו המנומסת והתחיל להשתולל על המסך ועל המקלדת, כשהוא משתמש בטרק הידוע של לדחוף עם המרפקים כדי למנוע מהשחקן השני ללחוץ על הכפתורים. אין ספק, שמשחק בשניים הוא הניצול הטוב ביותר של המשחק ורק בגללו שווה לקנות את MK3.

לאוהבי המכות והאקשן

MK3 הינו ללא ספק משחק שמאוד כדאי לקנות. זהו פשוט משחק שמרצים על המחשב ושוכחים מצרות היום. חשוב לציון כי אפשר להעלות את המשחק ולשחק בו כשהוא נטול דם, פשוט על ידי כתיבת - MK3 NOBLOOD - בתחילת המשחק. טריק זה בוודאי יעזור להורים שלא רוצים משחקים אלימים מדי בבית.



הקושי בה הוא רוצה להילחם וקטע שתוכנת היטב לקרב אחד. הטורניר הוא דבר קצת יותר מתוחכם. השחקן בוחר 12 דמויות ואפשר לבחור באותה דמות יותר מכמה פעמים ומסדר אותן בסדר ההופעה לקרב. המחשב בוחר גם הוא 12 דמויות, מארגן אותן בסדר כלשהו ואז מתחיל הקרב. שתי הדמויות הראשונות שלך ושל המחשב מתחרות ראשונות, במידה והשחקן ניצח בקרב הראשון המשחק לא נגמר, הדמות שהפסידה נעלמת בפעולה פירוטכני מהמסך, ובמקומה נכנסת הדמות הבאה על פי בחירת המחשב.

שחקן טוב יכול לנצח 12 דמויות של המחשב עם דמות אחת שלו.

הקרב על הכבוד

קרבות בין שניים היו ונשארו החלק היותר כיפי במשחקי קרבות, וכשקובי ראה שאני משחק במשחק הוא התנפל על המקלדת בצרחות קרב והתערב איתי שהוא מנצח אותי. קובי שלנו בנוסף להיותו עורך הוא גם אדם מנומס, אדיב



עקרונות המשחק פשוטים - אתה בוחר דמות ונלחם איתה, אם אתה מנצח אתה עובר לשלב הבא, וכך הלאה עד שתנצח את כולם. הסיבה שהיו למשחק הזה עד עכשיו 2 המשכים לא נבעה מהעובדה שההרפתקה נקטעה באמצע או משהו בסגנון, אלא בעקבות העובדה שהטכנולוגיה מתקדמת ולכל משחק מכניסים חידושים, כמו גרפיקה טובה יותר או צליל משופר.

צליל, מנגינה וגרפיקה

במשחק הזה הדמויות נראות הרבה יותר טוב מאשר במשחקים הקודמים, אך הדבר אליו הייתי רוצה להתייחס באופן מיוחד הוא הצליל, שלא עומד ברמה להיינו מצפים ממשחק שלאווירה שבו חלק כל כך מרכזי. קולות הדמויות החוטפות את מכות הסיום או אפילו "סתם" מכות במהלך הקרב, נשמעים לא אמינים. לאחר שהוצאתי את כל התסכול שלי על דמות שנראית כמו מוטציה עם ארבע ידיים - שמעתי אותה מוציאה קולות שלא היו מביישים גור של חתול צרוד.

על קולות הדמויות מפצה קולו של הכרוז שמודיע מי ניצח בקרב, אמנם מקובל לחשוב שהתפקיד שלו די מיותר, היות וכל אדם המשחק במשחק, יכול לראות שהמנצח הוא היצור שלא נעלם בלהבת אש או שוכב חצי מרוסק על הרצפה. למרות זאת יש לזכור שעצם העובדה שהכרוז מבטא את שמות הדמויות נכון עוזרת, ובכלל נחמד לשמוע את המחשב מודה שהדמות שלך ניצחה. לאחר שהיהיב סופג מכה מכה מחץ אפשר לשמוע צחוק חסר חמים שמהדהד לו בחלל המחשב. המוסיקה היא החלק היותר חזק של המשחק, היא קצבית ומתאימה לאווירה בה נמצאים במשחק. המוסיקה מצליחה להעלים את בעיית הקול ומחזירה לאגף הסאונד בלאסטר את הצבע ללחיים. גרפיקת הדמויות ברמה גבוהה מאוד ומתעלה על מרבית המשחקים הדומים שנמצאים בשוק. השחקן יכול לבחור באחת מתוך 16 הדמויות האפשריות, שכל אחת מהן מעוצבת יפה.

המשחק עצמו זורם היטב, הוא לא יעלה על פחות מ-486DX ובניגוד למה שכתוב על האריזה, הפנטיום לא יגרום להבדל כל כך משמעותי. המכות מהירות ואין קפיצות במשחק שנותנות הרגשה של אנימציה לא זורמת. הקרבות בין הדמויות יפים מאוד וגם מי שמחכה לתורו נגד המנצח לא ישתעם.

סוגי קרבות

האופציות במשחק מתחלקות למשחק הגיל, טורניר ומשחק לשניים. במשחק הגיל על השחקן לבחור דמות ואת רמת



Mortal Kombat 3

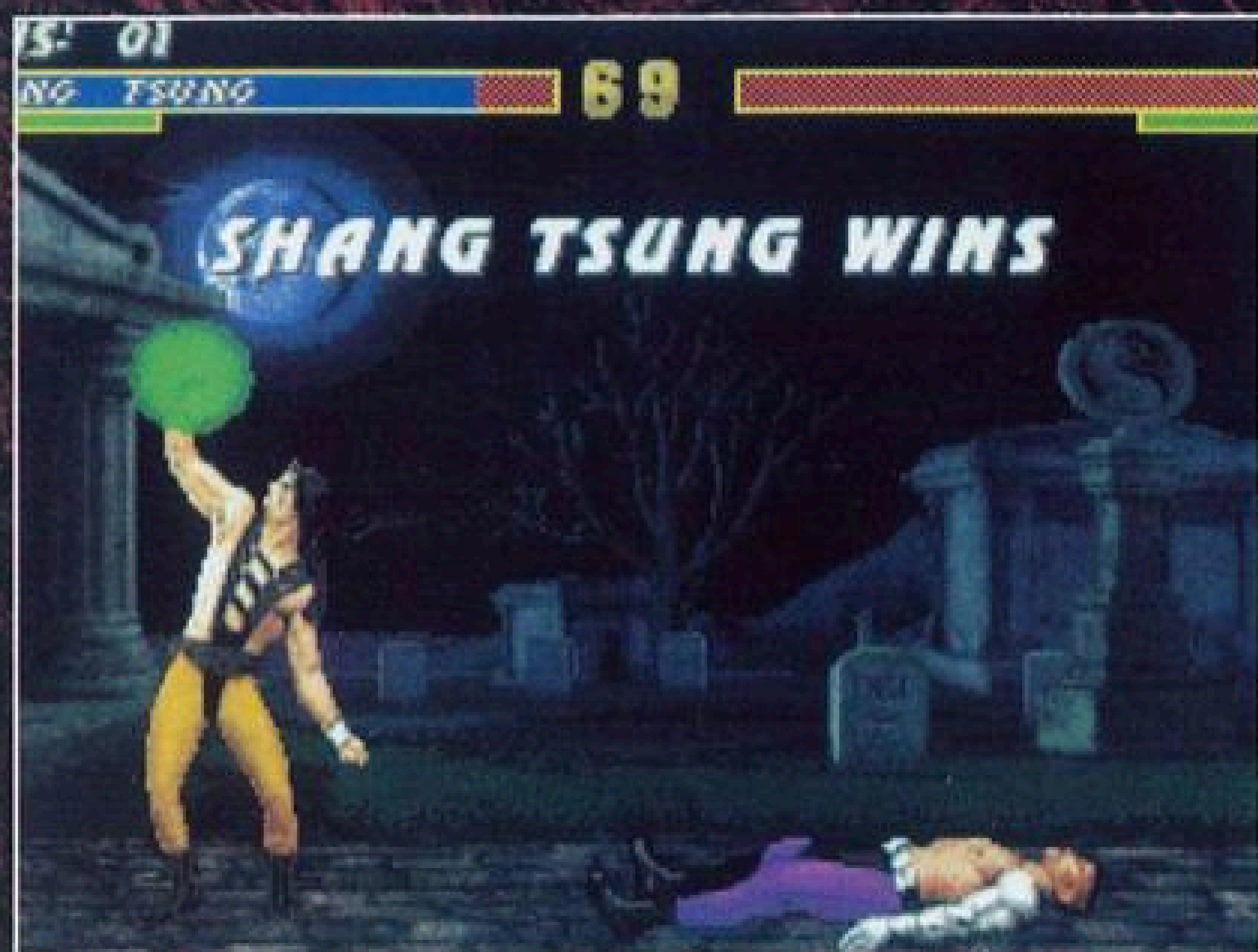
ש ק ט ב י ת !

מאת: אורן רביב

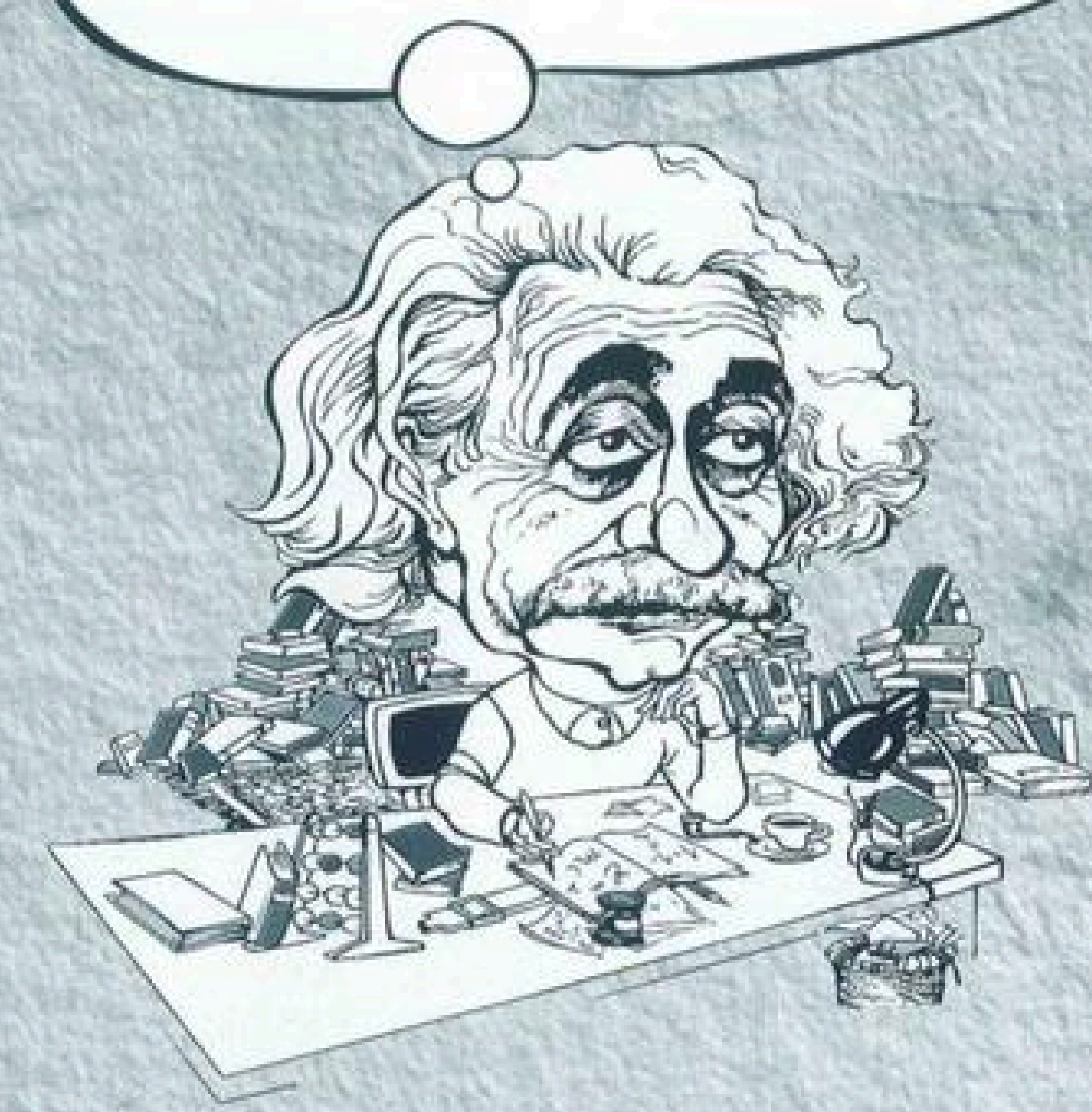
כבו את האורות, הגיפו את חתריסם, נתקו את הטלפון וחברו את המחשב לרמקולים של המערכת! זה הגיע, זה בא, המשחק שכולכם ציפיתם לו, בגדי המלך החדשים 2 חוזר ובגדול. אופס... לא שמתי לב שאני בכתבה על MK3. נו טוב, אתם בטח מעדיפים לקרוא דווקא על בגדי מלך החדשים 2, אבל בשביל זה תצטרכו לחכות קצת ובניתיים להסתפק ב-MK3.

המשחק הזה באמת שבר שיאים. כמות המכתבים שמגיעה אלינו ומתייחסת אליו אדירה. לא עבר חודש מבלי שקוראים יתקשרו או יכתבו אלינו וישאלו האם יש המשך למשחק, ואחר כך, כשכבר התברר שמייצרים את המשחק, ביקשו לברר מתי בדיוק הוא יגיע לארץ. אז הנה, אנחנו מורידים את העומס מבזק ועוזרים לדור שלנו להעביר את שארית חייו וכך אנו מקווים עם פחות כאבי גב. ב-MK3 לא תראו חיות שמרביצות אחת לשנייה, גם לא ציורים צבעוניים שמרביצים אחד לשני רק בגלל שכל אחד

בא מארץ אחרת, כאן תראו אנשים מתדסקים, נצלים, מוטחים לרצפה, מתחשמלים ממכות ברק ומה לא. הכל באלימות, הכל במכות! למה לא לעצור ולדבר אחד עם השני? למה לא ללכת בצוותא לקטוף פרחים בשדות היקינטו? ובכן, זה פשוט לא מוכר טוב. ולמרות כל הרעש שיש בזמן האחרון סביב נושא האלימות וזה עוד לא נחשב המשחק הכי אלים שקיים בשוק, רואים בבירור שכולם ימשיכו לקנות משחקים אלימים ויצרי משחקי המשחקים יודעים זאת היטב.



השאלה של צ"ר וויז



דוד עילום-שם מתל אביב מספר שהוא שמע שניתן לשוחח בטלפון דרך מחשב וכרטיס קול ללא הרמת שפופרת הטלפון. הכיצד?

שלום לעולם. אכן ניתן לבצע שיחת טלפון בעזרת כרטיס קול ומיקרופון. אך יש צורך באביזר נוסף והוא קופסה מיוחדת קטנה הנקראת מתאם טלפון, שמאפשרת לחבר את קו הטלפון דרכה אל כרטיס הקול. לכרטיס הקול עליך לחבר מיקרופון ובעזרת תוכנה מיוחדת המגיעה עם מתאם הטלפון, ניתן לחייג. לשמוע את בן שיחתך דרך כרטיס הקול ולענות לו דרך

המיקרופון. לפרטים נוספים פנה לחברת גרפיקס, יבואנית Creative - סאונד בלאסטר.

גיא כהן מחדרה שואל על הודעה מוזרה תחת Windows שהוא מקבל: "השם החלופי הנקוב נמצא בשימוש, השתמש בשם חלופי ייחודי". בנוסף, הוא שואל מדוע הוא מקבל הודעה תחת DOS:

"Program Termination: Memory Protection Fault"

שלום לגיא. הנתונים שמסרת לי אינם

מספיקים כדי לאבחן את הבעיה, אך יש להניח שיש לך בעיית זיכרון חמורה של חומרה או תוכנה. כדי לוודא שהבעיה אינה של חומרה, עליך לבדוק אם רכיבי הזיכרון במחשב שלך (רכיבים ששמם SIM) הינם מאותו סוג - אותו יצרן ואותה מהירות - דבר הגורם צרות רבות במיוחד, הודעות רבות של Application Error ועוד הודעות מוזרות ללא סיבה, תחת Windows. שנית, ייתכן שמנהל היישומים שלך משתמש בכתובת מסוימת בזיכרון כאשר אתה מפעיל את המחשב, שמאוחר יותר "מתנגשת" עם תוכנה הסוענת דרייבר נוסף, כגון: תוכנית כרטיס הקול או ה-CD-ROM בשלב מאוחר יותר. לכן, עשויה להתקבל ההודעה של Memory Protection Fault.

טל וקסלר שואל מדוע כאשר הוא מפעיל את תוכנית ה-ANSI ומנסה להפעיל כמה פקודות מופיעה ההודעה: "Out of Environment Space". הוא גילה שלאחר הפעלת ה-Smart Drive הכל פועל כשורה אך הוא רוצה להפעיל זאת ללא SmartDrive שתופס לו 2M (?) זיכרון.

טל יקירי שלום רב. בעיקרון אין כל כך קשר בין ההודעה שמופיעה לך לגבי תוכנית ה-SmartDrive, אלא אם כן החסרת פרטי מידע, כמו פרמטרים נוספים המופיעים לגבי פקודות אלו. עליך להבין שלמערכת ההפעלה DOS יש אפשרות לקבל הוראה להפעיל תוכנית כגון ה-SmartDrive, עם אפשרויות נוספות כגון גודל הזיכרון שעל תוכנית ה-SmartDrive "לשמור בצד", כדי שהתפקוד יהיה טוב יותר. האפשרויות הנוספות מופיעות על ידי הוספת פקודות כגון: L/X / וכי. אלו הם משתני זיכרון, ו-DOS מוגבל לכמות המשתנים שהוא יכול לאגור. לכן, בדוק בקובץ ה-AUTOEXEC.BAT אם באמת יש לך שורה של משתנים לגבי תוכניות שונות. בהחלט ייתכן כי הגעת למקסימום המותר. גם לך יש פתרון אך קצרה כאן היריעה מלהכיל אותו.

אם זו איננה הסיבה ואני כלל לא בכיוון (...) בדוק אם אין לך וירוס כלשהו, וכתוב לי שנית את הדברים בצירוף הדפסה של CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT והדפסה של מצב הזיכרון (MEM).

קואלין טראן (אני מקווה שזהו

השם הנכון...) רוצה לדעת מה יקרה אם הוא יכניס תקליטור מוסיקה לכונן ה-CD-ROM במחשב ולהיפך. האם זה אפשרי או שעלול להיגרם נזק?

שלום, שלום. ראשית, אתה יכול לבצע את המעשים הללו והדבר אפשרי... לגבי הנזק האפשרי, בעיקרון כל כונן ה-CD-ROM של מחשב מסוגל להשמיע מוסיקה, כיוון שזהו למעשה אותו קומפקט דיסק של מערכת הסטריאו עם תוספת מסוימת. לכן לא יקרה דבר ואפילו תהנה מאידך, אם תכניס תקליטור תוכנה למכשיר קומפקט דיסק, ישנם מכשירי קומפקט המסוגלים לנגן כל דבר מבלי לבדוק אם זוהי מוסיקה ואתה עלול לשמוע צרצורים, ציוצים וצווחות מחרושות אוזניים, שהם למעשה הסימנים שנועדו להיקרא על ידי כונן ה-CD-ROM, ואותו קומפקט דיסק עיוור לא מבין. הנזק העלול להיגרם הינו קריעת הרמקול כתוצאה מצפצופים חזקים מדי. לא מומלץ...

עמירם אלחריזי מאשדוד מספר שרכש בחצי השנה החולפת 10 משחקים מהם 5 היו פגומים. כתוצאה מכך הוריו מסרבים לרכוש עבורו משחקים נוספים. הוא שואל אם בעל החנות חייב להחליף לו את המשחק הפגום, והוא טוען שבעל החנות מסרב אלא אם אימו מגיעה לחנות ומבקשת בעצמה - דבר הגורם לה טרדה רבה. עמירם מוסיף ששלח משחק אחד פגום בדואר למיראז' ואחד אחר לבאג, אך הוא לא קיבל דבר בחזרה. מה עושים?

היי עמירם. אני בהחלט מבין את כעסכם ואכן אתה צודק. ראשית, על בעל החנות להחליף כל משחק פגום בחדש - אך במשחק זהה - שהרי ברור לך שאחרת יכולים כל בעלי הרעיונות הנבזיים לנצל זאת, לקלקל משחקים במזיד ולבקש להחליפם בחדש כדי להחליף משחקים ללא הגבלה (איזה רעיון רע...).

בעיקרון, הקפד לרכוש משחק ארוז בניילון - הקרוי "שרינק", כך שהסיכוי שהוא פגום קטן יותר. שנית, אני וויגמנד פרויד בהחלט חושבים שאם המוכר הניח שאתה ילד גדול כשרכשת את המשחק ושילמת עבורו, הרי שהוא בהחלט יכול להחליף לך את המשחק ללא צורך מיותר להסריד ולהזעיק את אמך. במיוחד שזוהי אינה הרכישה הראשונה ו/או האחרונה שלך. אני מציע שתבקש מאמך להסביר לו

זאת ואם הוא עדיין יעמוד בסירובו, פשוט אל תקנה יותר אצלו - מי יודע, אולי הוא מחליף משחקים משומשים ו"מחדש" אותם.

דבר שלישי ואחרון, כמות כזו של משחקים פגומים נראית לי מוזרה מאוד. אם אתה בטוח שהבעיה אינה אצלך במחשב או שאינך יודע להפעילם נכון, אני מציע שאמך תקשר לבאג ומיראז' ותבקש לשוחח עם המנהלים שידאגו להחליף ולהחזיר לך את המשחקים.

יוני ללא שם משפחה מספר על כך שהוא משתמש ב-QEMM אבל עדיין הוא נתקל בתוכנות הזקוקות לזיכרון רב, ואז הוא לוחץ על מקש F5 המבטל את ה-QEMM ולכן יש לו רק 530K של זיכרון פנוי. נכון לכרגע אין לו עדיין בעיה אך הוא פוחד, והוא רוצה להקדים תרופה למכה. לכן, שואל יוני, כיצד ניתן להפעיל את QEMM ללא טעינת CONFIG.SYS ו-1-AUTOEXEC.BAT? הוא מוסיף שהוא משתמש ב-DOS Double Space ולכן הרבה זיכרון מנוצל אצלו.

יוני תמור אהלן. הרשה לי לארגן לך מחדש כמה מושגים. ראשית, QEMM הינה תוכנת מנהל הזיכרון המוצלחת ביותר כיום. המשמעות של מנהל זיכרון טוב נמדדת בשני מובנים: כמות הזיכרון הבסיסי הפנוי וכמות התקלות הגורמות בהפעלת תוכנות שונות.

אם התקנת QEMM גרסה 7.5 ומעלה בצורה נכונה וכבר נתקלתי לעתים בתוכנה המותקנת בצורה נכונה אך בגלל

בעיה של התנגשות חומרה - שני כרטיסים על אותה כתובת - כמות הזיכרון הבסיסי הפנוי הייתה באזור ה-500K בלבד, ואתה פועל תחת MS-DOS 6.22 הרי שצריך להיות לך 620K-630K של זיכרון בסיסי פנויים, כולל כל הדרייברים המקובלים של כרטיס קול, CD-ROM וכי.

להלן כמה עצות שימושיות במיוחד כאשר מדובר במחשב המשמש בעיקר למשחקים: הימנע מלהשתמש בתוכנית ה-DOS DoubleSpace. ישנם משחקים רבים שבחברת ההוראות אתה מתבקש מפורשות לא להפעיל DoubleSpace. אל תשתמש באפשרות ה-Stealth של QEMM ה"גונבת" עוד כמה K של זיכרון אך ישנם משחקים המקבלים צמדמות מהעניין - אלא אם אתה בטוח שהכל עובד תקין.

אוקצור, אל תדאג בשלב זה, אתה עלול להקדים מכה לתרופה...

מישהו ללא שם שואל אודות מתאם הטלוויזיה לגיים-גיר. היכן ניתן לרכוש אותו ומה דעתו של ד"ר וויז עליו?

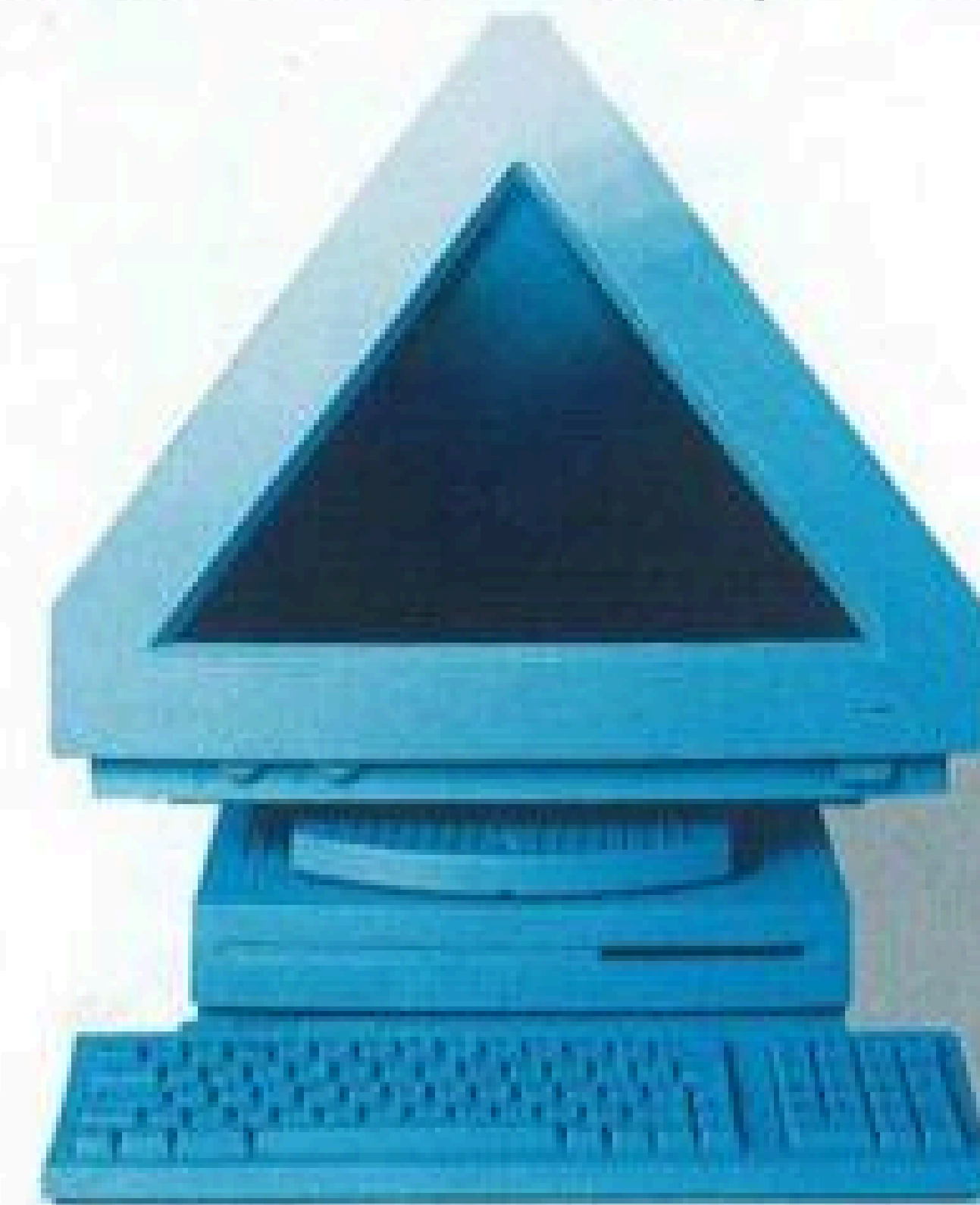
מתאם הטלוויזיה לגיים-גיר אכן קיים כבר כשנתיים ותמצא אותו לפחות בחנויות רשת דיגיטליות של יבואן סגה. העניין הוא שמחירו של המתאם בארץ מגיע למחיר של הגיים-גיר עצמו. כיוון שבישראל עוצמת שידורי הטלוויזיה אינה מדהימה, אתה עלול להתאכזב מאיכות הקליטה - שלג, הפרעות רבות וכי. בעיה שנייה הינה צריכת החשמל של הגיים-גיר, שאם תצפה בטלוויזיה, תחסל סוללות וכסף רב.

ההחלטה בידך.





מחר הוא עשוי להיות משולש



ומחרתיים לך תדע ...

הכל ענין של קריאייטיב

CREATIVE

לכן, כאשר אתה מחליט לשלב מולטימדיה במחשב תמצא כי הדרישה לציוד מקורי של קריאייטיב הינה הסטנדרט המקובל בקרב אנשי מקצוע, יצרני משחקים, כותרים ותוכנות. כי רק עם כרטיסי הקול, כרטיסי הווידאו, ערכות המולטימדיה וכוונני ה-CD ROM המקוריים של קריאייטיב ה-P.C. שלך מגיע למקסימום האכזות האפשרית.

שמע בקול המחשב שלך. תן לו את הטוב ביותר

גרפי GRAFI X

גרפיקס מולטימדיה בע"מ נציגת קריאייטיב בישראל - מקבוצת קונלוג טשווקט בלנדית של מגוון מוצרי המולטימדיה המקוריים של קריאייטיב. כרטיסי קול ■ כוונני ■ CD ROM ■ ערכות מולטימדיה. כרטיסי וידאו ■ עשרות תוכנות ומשחקים. רח' הסדנא 7 א.ת. רעננה 09-911913

Sound BLASTER "סאונד בלסטר" הכרטיס שקבע את הסטנדרט הקול המלא ב-PC. מדור על ידי קריאייטיב

Video BLASTER "ווידאו בלסטר" הכרטיס שקבע את הסטנדרט העליון ב-PC. מדור על ידי קריאייטיב

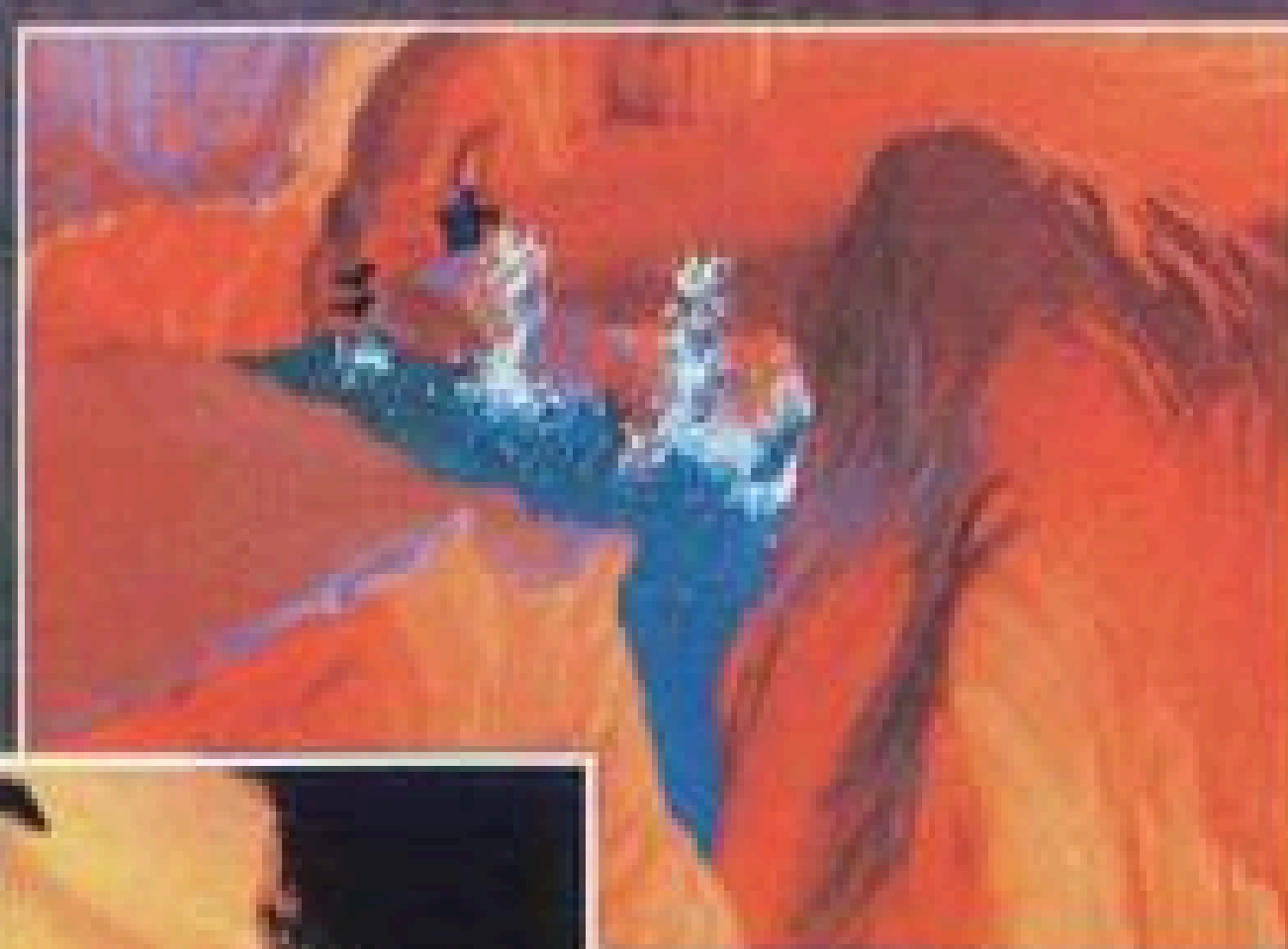
תן פרסומאים



THE DIG

לעומקה של מחשבה

המשחק שהוא די דומה ל-INDY המקורי. בכל זאת, לא הייתי רוצה לתת את הרושם שההצגה נופלת במשהו מההצגה שהכרנו במשחקים אחרים. LUCASARTS שילבה את הטכנולוגיות שלה עם אומנים מחברת INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC, כדי ליצור אפקטים מיוחדים עבור המשחק: אפקטים בהם משתמשים בכדי להפיק רוח חיים במראות של אסטרואידים, כוכבים וחלליות של חייזרים. בנוסף לכך, טכניקות העברה מצורה אחת לצורה אחרת, כגון: שמש המשתקפת בעדשה של מצלמה, אפקטים של פריזמה ושדות כוכבים המתעטפים במהירות, הופכים את המשחק למרשים מבחינה ויזואלית.



שילוב מוצלח במיוחד של כשרונות רציניים בחברת LUCASARTS ודמיונו היוצא מהכלל של סטיבן שפילברג, הנלידו משחק אווירתי ביותר. שפילברג רצה "לתפוס את האווירה" החיזורית של "FORBIDDEN PLANET THE TREASURE OF SIERRA" מאת MADRE. אנשי LUCASARTS התלהבו מהרעיון, אך מיקמו בחשיבות העליונה את הפיכתו של המשחק למרגש וטוב למשחק. מסתבר ש-INDY THE DIG טוב יותר ממשחק ההרפתקה של INDY, מה שהופך אותו ליצירה הגדולה ביותר עד היום מבית LUCASARTS. אחרי ההיכרות הקצרה שלי איתו, אני יכול לכתוב בכנות שסוף סוף יש לשחקני PC סיבה להתעורר אחרי שכמעט גרדמו ממשחקי הסרטים הווירטואליים.

רוצים נראות משהו משהייה? ה-INDY THE DIG הוא המשחק האנדי INDY AND THE FATE OF ATLANTIS. בגלל זה, כמה אנשים יבינו שההרפתקה קצת מיושנת ויהיו גם כאלה שיתחילו לבכות שאין כאן דמויות מצולמות והמון סרטי וידאו אינטראקטיביים... אבל כפי שאני רואה זאת, העיקר כאן מתרכז במשחקיות ועושה רושם ש-INDY THE DIG בפירוש שופע במשחקיות. משחק פשוט ואינטואיטיבי מקנה לך גישה קלה לחפצים שברשותך בכל עת שתמצא, והפעולות עם חפצים פשוטות למדי. מאפיין נחמד נוסף במשחק, הוא היכולת להגיע לכל מקום ובמהירות על ידי לחיצה כפולה על כפתור העכבר. בניגוד להמתנה המייגעת כשהדמויות שלך הולכות באזור המסוים. באופן כללי, ייאמר לזכותו של

מאת: אידלס דוד הרגשתי משהו מוזר כאשר שיתקתי את THE DIG. תוך זמן מה הבנתי מה זה היה - כמעט שכחתי איך מרגישים כשמשחקים במשחק הרפתקה אמיתי. כל כך התרגלתי לשחק בסרטים אינטראקטיביים למיניהם, כך שהרעיון לשחק במשהו שדורש ממני לחשוב היה די מבלבל.

גרסת ה-DEMO של THE DIG אשר נפלה לידי לא גדולה במיוחד - כמה אתרים ומעט חידות: מכל פיקסל במשחק הזה חווים את האווירה, את האפקטים הקוליים הנפלאים, את הגרפיקה הצבעונית והמשחקיות ברמה גבוהה ביותר, לה התרגלנו לצפות מאנשי הצוות של LUCASARTS.

העלילה נעה סביב שלוש דמויות. אתה משחק את המפקד BOSTON LOW, מוויקי NASA, אשר אחראי להפעלת גיאולוג בשם LUDGER BRINK ועיתונאית בשם MAGGIE ROBBINS. המשימה המקורית שלהם הייתה להזין אסטרואיד ממסלולו הלא יציב סביב כדור הארץ למסלול יציב יותר. אך הדברים לא פעלו כפי שהם ציפו, האסטרואיד השתנה לחללית של חייזרים והעביר את אנשי הצוות לכוכב מוזר שנראה נטוש.

כאשר מתגלה להם סביבתם המסוכנת, מגלים הגיאולוג והעיתונאית שהם לא לבד. לכל מקום אליו הם פונים הם מגלים ראיות להימצאותם של חייזרים, אשר גילו, ככל הנראה, את סוד חיי הנצח וקיימים עכשיו במצב של רוחות רפאים. החיזורים



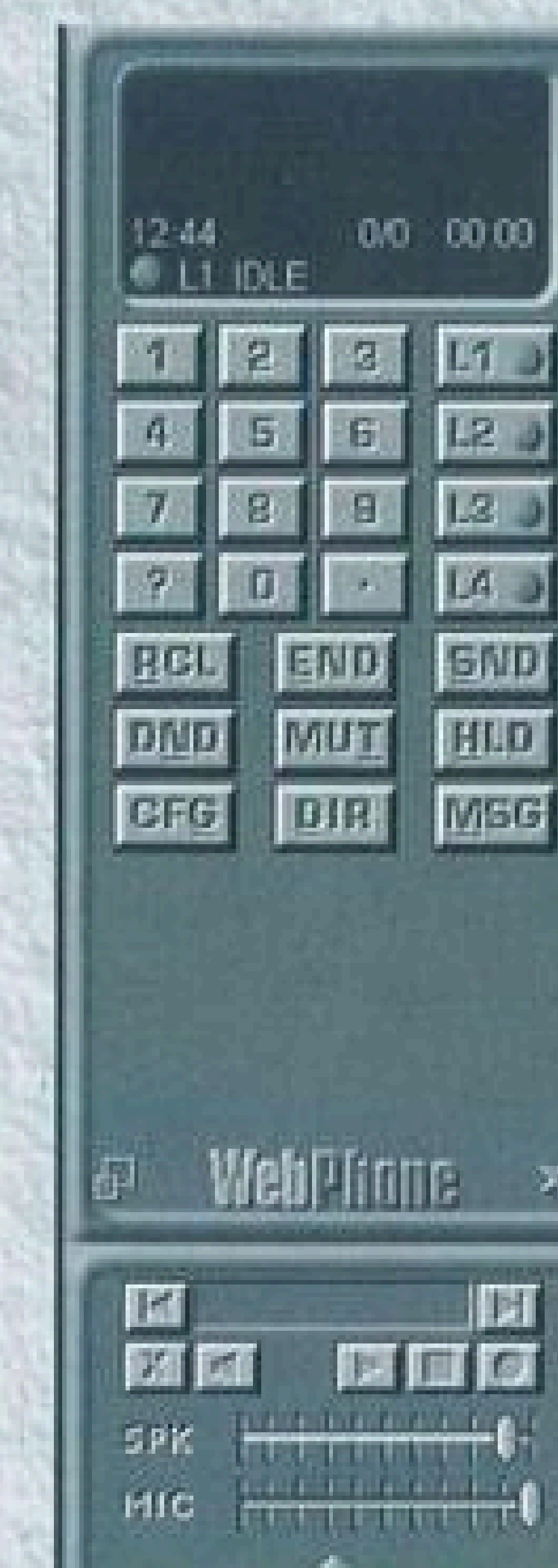
מקבלים בדרך כלל טקסט ותמונות. לעתים התמונות מאוד יפות אך בזה בדרך כלל מסתים העניין. האתר של חברת ליוויס יגרום לכם לפתוח את העיניים לרווחה. אנימציה משולבת בתוך המסמכים, תמונות קופצות, צבעים מהממים ובכלל אתר שכולו חוויה לעיניים. אחד היפים ביותר בהם נתקלתי החדש. מומלץ בחום



במאת: אסי אופנהיימר

גבירותי ורבותי, הכתבה הבאה לא תשאיר אתכם אדישים. בטח הבחנתם איך אמא שלכם מדברת עם כל עולם בסלקום שלה. אז מה, רוצים אחד כזה לעצמכם? כמובן שכן. למרות שאין אפילו סיכוי קלוש שהוריהם יקנו לכם דבר כזה. הרי לכבוד יום ההולדת שלכם חייבו אתכם לאינטרנט ופלאפון זה בטח לא משהו שקונים ככה סתם...

ואם אתם בכל זאת רוצים
סלקום? מה דעתכם לאיזה
סלקום קטן על מסך המחשב?
נכון, נכון, אל תצעקו. זה
אמנם נשמע לכם טיפשי
להתחבר לאינטרנט דרך
הטלפון כדי לדבר בטלפון
שיהיה מצויר על גבי המסך.
אתם צודקים, לדבר עם
החברים שגרים בבניין ממול,
זה אולי לא כל כך משתלם
דרך הטלפון הווירטואלי,
אבל מה דעתכם לדבר עם
אנשים מכל העולם? דקה
לארצות הברית עולה דרך
בזק משהו כמו שלושה
שקלים. התקשורת בטלפון
אינטרנט שכזה, תעלה לכם



דק את ההתחברות לאינטרנט, סכום של כמה שקלים לשעה, דבר שעושה את ההתקשרות לכל כך משתלמת, שאתם יכולים להתקשר אפילו לאנשים שאתם לא מכירים וממש לדבר איתם.

מה זאת אומרת
ממש לדבר איתם?
הכוונה היא לא סתם
לתקתק אלא ממש
לדבר. כרטיס הקול
שלכם יקליט את מה
שתגידו, המחשב שלכם
יכווץ את המידע כך
שיוכל לעבור בזמן
אמת לצד השני, ובצד
השני המידע ייפתח
ויושמע דרך כרטיס
הקול אצל עמיתכם.
הוא מצדו יעשה אותו
דבר ואת קולו תוכלו
לשמוע ברמקולים
שלכם.

גאוני, לאז טוב,
הטלפון שאני ממליץ
עליו עכשיו הוא לא
הראשון שעושה את זה,
אבל בינתיים הוא
עושה את זה הכי טוב.
הטלפון הזה נראה טוב

1947957

יותר מאחרים, והוא היחידי שמאפשר שיחה עם ארבעה אנשים במקביל. יש גם שירות מזכירה אלקטרונית, דרכו יכולים להקליט אל הטלפון הודעה שתושמע לכל אחד שמתקשר, והוא יוכל להקליט אצלכם את תגובתו (ועוד צעצועים שונים ומשונים). הטלפון הזה נראה בדיוק כמו סלקום והוא מהווה את אחת המלים האחרונות באינטרנט של היום).

זהו, אז בפעם
הבאה שתראו את
ההורים שלכם
מתאמצים לשמוע
משהו דרך הפלאפון או
מתקמצנים לדבר עם
הקרובים בחו"ל, תגזרו
לכם ותפתחו את
הטלפון הסלולארי
שלכם, ותבדקו אם
מישהו מאזישהו מקום
בעולם השאר לכם
הודעות...

כיוון מידע רציני. כך נוצרה לראשונה האפשרות לשמוע את הקבצים בזמן הורדתם מהמערכת. כלומר, מהרגע שהחלטת לשמוע קטע קולי חלפו שניות מועטות עד שהקטע החל להתנגן. השיטות בחנויות תקליטים או באתרים אחרים המציעים קטעי סאונד הפך איפוא למהנה ויעיל הרבה יותר. לפני כחודש הוציאה החברה את הגרסה החדשה של תוכנת ה-OLDUALAER, והיא מאפשרת לא רק שמיעה בזמן אמת אלא גם שמיעה של קטעים שנוצרים בזמן אמת. ובמילים אחרות, התוכנה מאפשרת עכשיו שמיעה של שידורים חיים! אחת אחת נוצרות

גודל ממוצע של קובץ כזה היה בין 200 ל-700 קילובייט. או במלים אחרות, היה צריך לחכות כ-20 דקות כדי לשמוע קטע באורך של 20 שניות.

מעניין לעניין באותו עניין. השיטה
הזו של כיווץ קול בזמן אמת הביאה
להופעתו של מוצר נוסף באינטרנט. עד
לפני כחצי שנה מסע קניות באתר כמו
חנות תקליטים וירטואלית היה כמעט
סיוט. כדי לשמוע רונמה מכל תקליט היה
צריך להודיר קובץ שול שלם אל המחשב.

030316157

הוצאת

רוצחת ששם משפחתה הוא סימפסון נחשפה במקום אחר החודש. מגי סימפסון, בתו של החשוד העיקרי ברצח מר ברנס הורשעה ברצח. כך הגיעה אל קיצה תעלומת הרצח עליה דיווחנו. כמו כן, פרסמנו חידה בנושא אתרי הסימפסונים והפעם, לשם שינוי, קיבלנו תשובה נכונה מיואב רם.

http://www.unates.univ-nantes.fr/elect/

תשובה שפוייה
לעולם מטורף?

תוכנית טלוויזיה נוספת היא ה-Comedy Store. במקום להתעסק בתוכנית, נחשק הפעם באתר המתגאה בכותרת "מפגרים אבל אופטימיים", אתר המעריצים הראשון בישראל.

המצלמה המשוטטת של



האתר אשר
מתהדר בכותרת
"עמוד הבית של
הקומדי סטור"
הוא אתר נטוש.
הפעם האחרונה
בה עודכן הייתה
במאי. באותה
תקופה צביקה
הדר היה עדיין
ז'ורז' חלסטרס,
תמונתו היא
הראשונה מבין
תמונות גיבורי
התוכנית. כל

לחיצה עם העכבר על אחת התמונות
מביאה להצגתו של מידע נוסף בנוגע

החלטה על



1111

לדמות. על זיוו, למשל, נכתב באנגלית: "Ha-Halasta shel jojo" וכמה שורות מתחת "Jojo Vebanav al ha-ash", הבריתות בעמוד לא הומצאו (כך נראה) על ידי צביקה חדר בעצמו, אלא על ידי כותב האתר אשר ניסה להכניס בהן את רוחו של זיוו (או כפי שצוין באנגלית "Jojo the arse"). להלן מספר דוגמיות:

"החלטתי להרוג את האינטרנציונליסט הזה, פתחתי את המחשב והרגתי את הניקום עם K-500, אחר כך תפסתי את העכבר עם מלכודת עכברים..."

המונולוג המשונה מסתיים בשורת
המחץ: "ha ha ha ha..."
"And think about it..."

הסיפור המביך נמשך באופן דומה לגבי כל הדמויות האחרות מהסדרה. בולטת במיוחד ההורעה המהבהבת בעמוד של "המבוק של ז'ק", הקוראת לבקר באתר לעתים קרובות משום שהרבה חומר יתווסף בקרוב.

לסיכום: חלוציות מבורכת, לדעתי, מדובר באתר המעריצים הראשון בארץ, האתר מכיל הרבה "סריקות" של תמונות מהסדרה, הקלטות של קטעי קול, טקסטים מתוך פרקי הסדרה לצד הרבה חומר מקורי וניסיון (כושל ביותר, לטעמי), ליצור

הומור ברוח הדמויות בסדרה תוך התייחסות מסוימת לאינטרנט. המאמץ הרב שהושקע באתר ללא תמריץ כספי ועל בסיס הנאתם האישית של הכותבים ראוי לציון ולהערכה, כמו גם הרעיון להפריד בין חלקי הדפים באמצעות גורמטים. מעבר לכך, מדובר באתר לא מעויכן. המכיל חומר רדוד באנגלית עילגת. כמו באוניה טבועה, כך גם באתר הזה שווה לבקר כדי לקחת דברים. מעריצי התוכנית יכולים להעתיק את התמונות ולהשתמש בהן בתור רקע של Windows, או להעתיק את קולו של וויזי ולחברו למערכת, כך שבכל פעם שאתם יוצאים מ-Windows, ישמיע המחשב שלכם את הניב המפורסם כל כך ותחשבו על זה!"

אתר המעריצים של הקומדי סטור
נמצא בכתובת:
<http://www.macom.co.il/Channel2/ComedyStore>



חידת החודש

באיזה מקום נוסף נמצאים חברי
הקומדי סטוד על האינטרנט?
תגובות, הערות והמלצות על אתרים
מעניינים מומלץ לשלוח אליי דרך הדואר
האלקטרוני (כתובתי היא:
asi@aetcom.co.il) או למערכת.

אם יש לך ילד ויש לך מחשב -
אתה חייב להעניק לו קומפי!



קומפי - משחק מחשב מהפכני לילדים מגיל 1 עד 6,
המשלב מקלדת "חודית" ומגוון סרטים אינטראקטיביים.

קומפי - פיתוח ישראלי מקורי, שזכה להצלחה בינלאומית ונכנס לרשימת עשרת התוכנות המומלצות לילדים בארה"ב. מאפשר בפעם הראשונה לילדים בני 1 עד 6, ליהנות ממשחק מחשב אינטראקטיבי מלהיב!



עם קומפי - פתאום מתשבים זה משחק לילדים. מדברים בטלפון עם הדמויות המצוירות, משייעים על מהלך הסרטים, משנים את מוז האוויר, מחליפים את הצבעים, מנגנים על כלי נגינה, ועוד ועוד! קומפי מעניק לכל גיל חוויה מסוג שונה באמצעות מגוון גדול של סרטים.

אבל הכיף הוא רק חלק מהסיפור.
קומפי הוא גם משחק חינוכי שמשפר מיומנויות מוטוריות,

לכרטיס והוצאות:
03-5719950
שירות הלקוחות 969 ב"ה
סיור והפצה: באג מולטימדיה בע"מ כנרת 13, בני ברק 5744711-03



קומפי - משחק מחשב "חודית" לילד החשוב בעולם. הילד שלך!



The Need for Speed



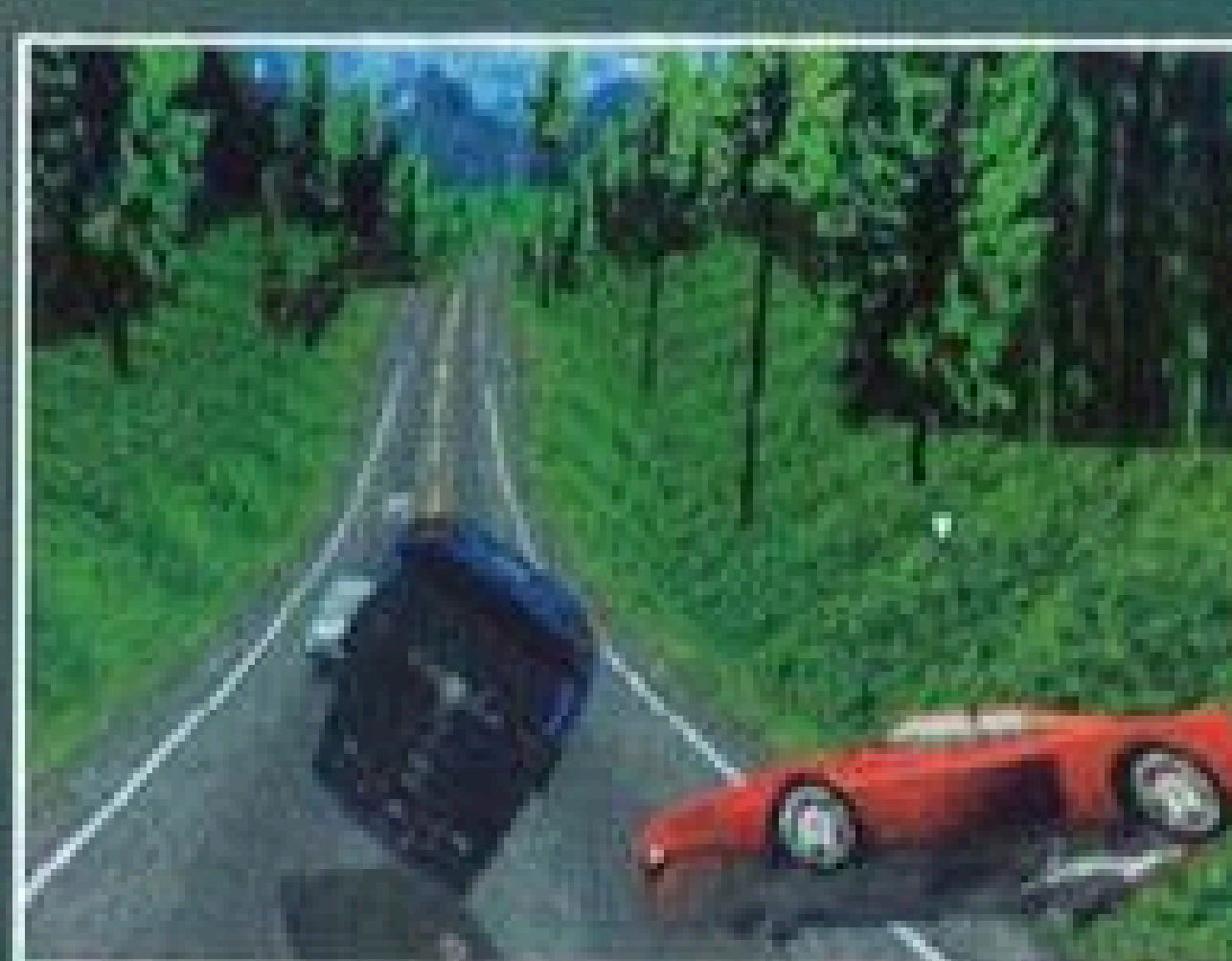
מאת: ניר שקד

הייתי בפאריז וגם ברומא וראיתי משחקי מכוניות שונים ומשונים - STUNTS, MICRO MACHINES 2, LOTUS, FORMULA 1 ורבים אחרים, שאם אזכיר את כולם לא יישאר מקום בכתבה הזו לרשום על המשחק שהוא, לטעמי, משחק המכוניות הטוב ביותר שיצא אי פעם לשוק - THE NEED FOR SPEED.

למרות התהילה והשבחים הרבים אותם קוצר המשחק אפתח דווקא בצדדים הפחות טובים, שנובעים בעיקרם מכונת המתכנתים ליצור משחק מציאותי ככל הניתן.

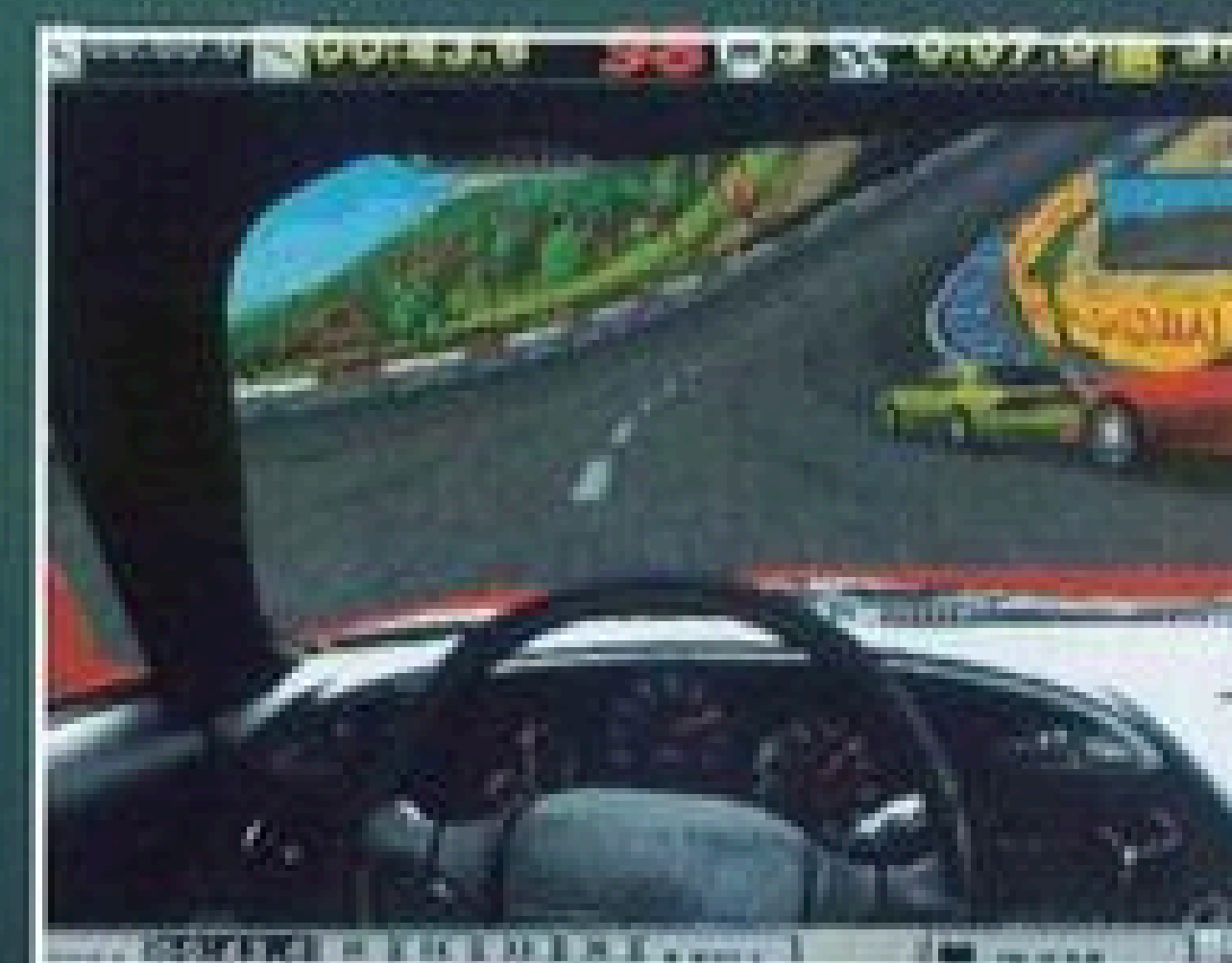
השליטה בהנהגה - שמצד אחד היא מאוד רגישה ומצד שני לא מספיק רגישה. במהירויות הנמוכות (עד 80 מייל) אפילו בפניות היותר חדות אתה יכול ללחוץ לחיצה קצרה כדי לפנות מבלי להיתקע בשוליים. במהירויות הגבוהות אתה לא יכול לפנות פניות חדות משום שההנהגה בקושי מגיב, גם אם אתה לוחץ על הברקס. חבל, מכיוון שהדבר מקשה על הסתגלות למשחק ועברה שעה עד שהצלחתי להשלים סיבוב מבלי להיתקע.

ההילוכים - באיזה משחק מכוניות צריך לעבור על כל ההילוכים להגיע ל-N ולעבור ל-R רק אז לנסוע לאחור? וכל זאת תוך כדי לחיצה על דוושת הגז. לא כל ההילוכים אוטומטיים ותמיד מתחילים בהילוך ראשון ומתקדמים (חיים קשים). המשחק דורש לפחות 8MB זיכרון. המצלמה נכנסת ויוצאת מתוך המכונית ולא מצלמת רק מתוך תא הנהגה.



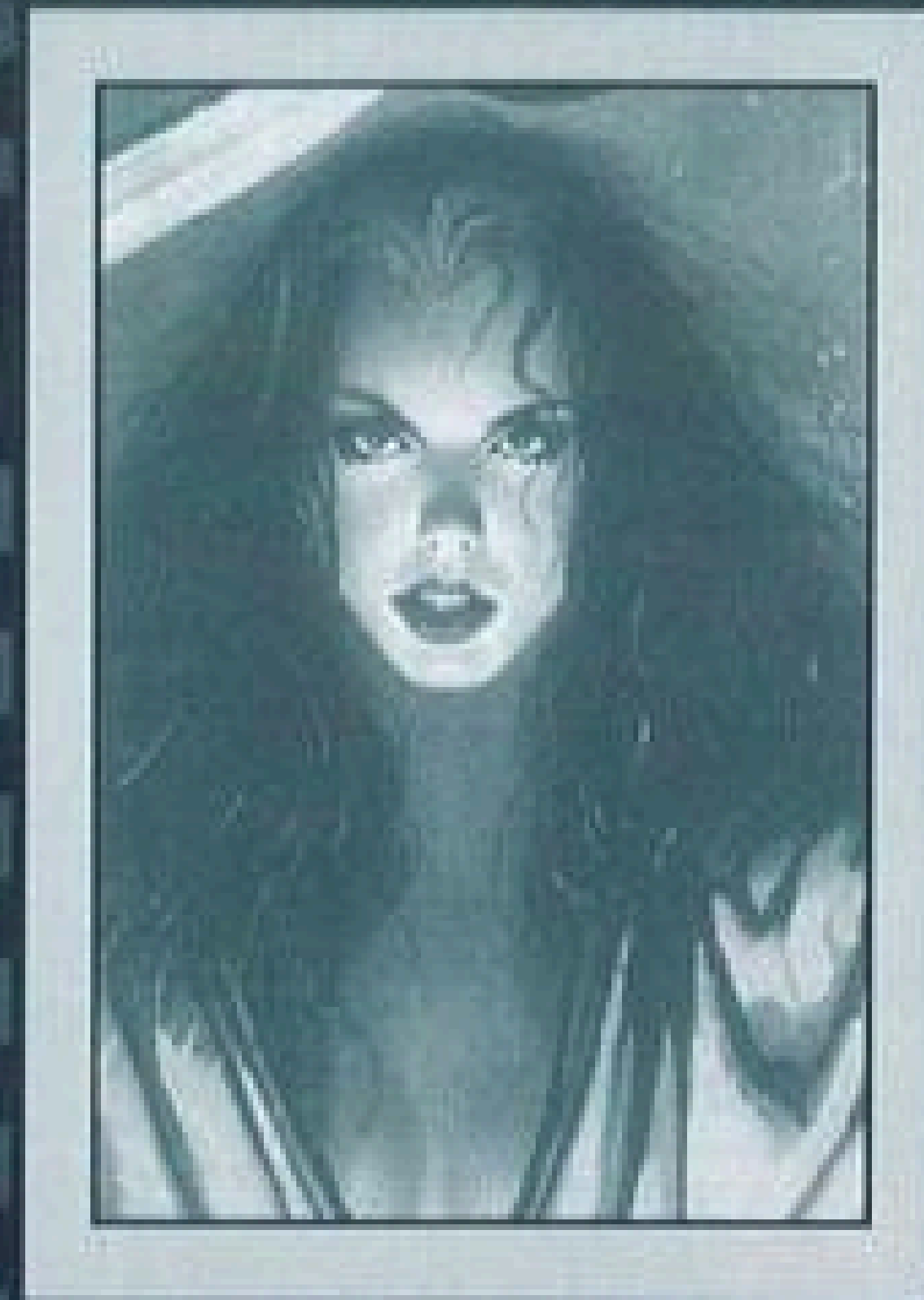
לאחר שקראתם את היטענות שלי כלפי המשחק, תשמעו עכשיו את הדברים שהדהימו אותי ומהם עוד לא התאוששתי. הגרפיקה בו מדהימה. קטע הפתיחה הוא צילום שאפילו ברמת התצוגה היותר גבוהה נשאר מדהים. האיכות עולה אפילו על איכות הצילום בווידאו, ובמילים אחרות, איכות הצילום ברמה גבוהה מאוד פלוס. גם במהלך התחרות איכות הגרפיקה גבוהה. אפילו הצלחתי לזהות מספר איילים ליד הכביש ואת הגג הפתוח של המכונית.

המשחק מאפשר שימוש בכרטיס קול עם SURROUND שממש גורם לך "לחיות את המשחק". לרשותך עומדות שמונה מכוניות מהטובות והמהירות בעולם. כגון: למבורגיני דיאבלו VT, פארארי 512TR, פורשה 911 CARRERA, ACUDA NSX ועוד מכוניות מחברות מזדה, דודג', טויוטה וכמובן שברולט.



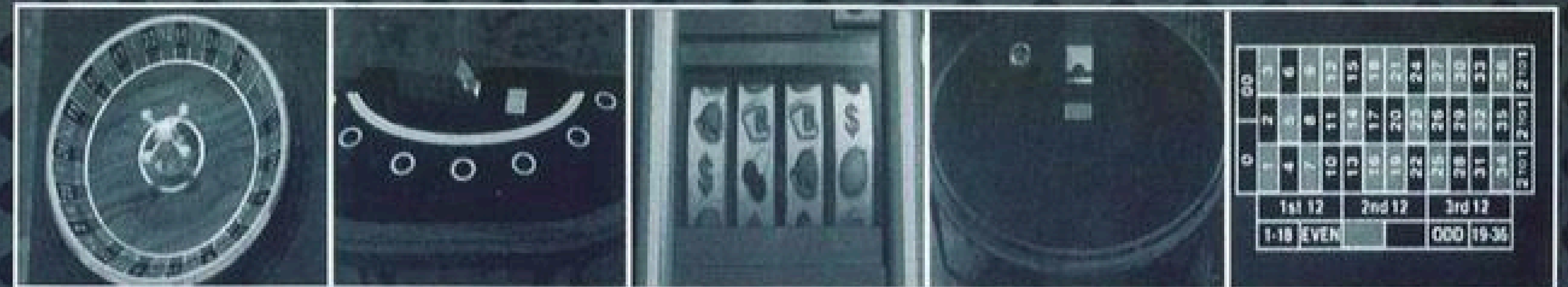
אתה יכול להתחרות ב-4 מצבים נפרדים - אחד על זמן ושלוש מצבים שונים של דרגות מירוץ נגד המחשב. בקיצור נמרץ, זהו משחק מצוין וגם יפה ומושך מבחינת גרפיקה, משחקיות ותוכן. מומלץ גם למי שאינו חובב משחקי מכוניות.

שיחות עם מורגן לה פיי



גבירותיי רבותיי, את העסק הראשון שלנו נעשה עם... המנחה המחייך הסתובב והצביע בעזרת המיקרופון שלו על הקהל. כל יושבי הקהל קפצו במקומם כדי להגיש את התחפושות המזוהות שלבשו על מנת למשוך את תשומת ליבו של המנחה האגדי. היו שם ליצנים, אנשים צבועים, אנשים מחוברים וחובשי כובעי מוצץ ענקיים. המנחה סקר בחיוב את הקהל וחייך את הדמות היחידה שתקפץ את הרייטינג הקדוש גבוה ככל האפשר. ואז הוא ראה אותה, בקצה השורה האחרונה, אשה בהירה, שחורת שיער, לבושה בשמלה שחורה והדוקה, אשה שכלל לא הייתה מחופשת. ליבו החסיר פעימה. אשה כזו תעלה את הרייטינג בקרב הגברים לשיאים חדשים. את בקצהו צעק והצביע לעברה, "רדו אלינו!" האשה נראתה המומה מעט, היא הצביעה על עצמה וללא קול שאלה "אני?"

"כן, כן, את. האשה המקסימה בשחור." אמר המנחה וחיך אל עבר המצלמות, "רדו אלינו ונשחק יחדיו..." "קנינו שסקו" צעק כל הקהל ופרץ, הרי זה פלא, במחאות כפיים ספונטניות. האשה קמה וירדה למטה, כשראה אותה המנחה לא יכול היה שלא לחשוב לעצמו "לכל הרוחות! אשה כזו אפילו אין ב'מטוטלת הגוולף'!"



1st 12	2nd 12	3rd 12
1-18	EVEN	000 19-36

בשולי מעיאות נגטיבית

"בואי הנה גבירתי, אמר המנחה ואחז ביד האשה שלבשה הבעת פנים חשדנית משהו, "גלי לקהל בבית מהו שמך." ביקש בחיך.

"מורגן." ענתה האשה קצרות.

"ובכן מורגן, אמר המנחה בחיך רחב, "אנו עומדים לשחק משחק פשוט מאוד. את רואה את הקופסה עם החרץ הזה?" מורגן הנהנה בראשה, מה שהפריע מאוד למנחה להתרכז בתוכנית.

"ובכן בקופסה הזו יש סרט ועליו יעדים שונים של חופשות. בכל פעם שאת רוצה אני מושך את הסרט ויעד החופשה משתפר, אבל אם ייחשף קטע עליו כתוב הביתה את מייד הולכת הביתה. מובן?"

"אני מניחה," השיבה מורגן בספק, "אבל אני לא ממש צריכה חופשה כרגע, והביתה זה בדיוק לאן שניסיתי להגיע." המבט המבולבל על פניו של המנחה גרם לה לעצור, "אבל אוקיי, שיהיה."

"בסדר." ענה המנחה המבולבל ושלף את החלק הראשון של הסרט. "תורכיה!" הכריז בחיך גדול, "זכית בטיסה לתורכיה, מספק אותך או שאמשוך עוד?"

"אהה, תמשוך." ענתה מורגן.

המנחה משך בסרט, "ויוון!" הוא הכריז, "זכית בחופשה ביוון, למשוך שוב?"

"שיהיה." ענתה מורגן.

המנחה המשיך לחיך כשמשיך את הסרט. "הביי..." התחיל להגיד, שכן זכר היטב שהיעד הבא היה הביתה, אלא שאז הביט בסרט וראה שכתוב עליו "ארה"ב, אה, ארצות הברית!" הוא אמר בקול רם ושמח. "כנראה בלבתי את הסדר." חשב לעצמו. "למשוך עוד?" שאל.

"לא, זה בסדר." ענתה מורגן בחיך קל, "אני מתחילה ליהנות מזה."

"אוקיי!" שאל המנחה בחיך רחב תוך נפנוף ידיים, "זכית בחופשה בארה"ב הכוללת לינה מלאה במלון פאר. אבל..." הוא המשיך ועבר לדבר בטון מפתה, "את יכולה להחזיר לי את החופשה בתמורה למה שיש בקופסה האדומה הגדולה ששמו: המנחה הצביע על קופסה אדומה, גדולה ונוצצת בקצה האולפן, שם ידע כי מונח מחשב חדש. "או, המשיך המנחה, "בתמורה לקופסה הירוקה והקטנה שלידיה." הוא הצביע על הקופסה בה היה למיטב זיכרונו, חציל.

"אני חושבת שאבחר בקופסה האדומה." הכריזה מורגן.

"אם כך, בואי איתי." המנחה אחז בידה של מורגן וגרר אותה בריצה אל השולחן עליו הונחו הקופסאות. הוא הרים את הקופסה האדומה.

מתחתיה הייתה מונחת שרשרת יהלומים מרהיבה. מורגן קיפצה מרוב אושר. "עוד פשלה אחת כזו והלכה לי

התוכנית." חשש המנחה. "איחוליי!" שאג בקול, "זכית בשרשרת יהלומים מרהיבה מתנת..." הוא סימן לקהל...

"קנינו שסקו" שאג הקהל ומחה כפיים, ספונטנית כמוזן.

"אני יכולה לקבל גם את הקופסה הירוקה?" שאלה מורגן את המנחה בתמימות וחייכה אליו.

"למה לא?" שאל המנחה וחיך את חיוכו הרחב. "הרימי את המכסה בעצמך וגלי לנו במה זכית. אך זיכרי, אם יש שם חציל כל הפרסים חוזרים אליי."

מורגן הרמה את המכסה.

עגלי זיעה בצבצו על מצחו של המנחה המחייך בעת ששאג, "נהדרו! זכית במיטב שיער משוכלל ההופך למיקסר בלחיצת כפתור. הכל מתנת..."

"קנינו שסקו" צעק הקהל ומחא כפיים ספונטנית מרוב התרגשות.

המנחה הביט בשנאה תהומית באורחת המקוללת. חיוכו הרחב אמר דבר אחד. חצילו!



אלפים ש"ח, כדי להחליף את חיפושות 'קנינו שסקו' במה שיש מאחורי וילון מספר שלוש. מה את אומרת?"

"מצדי?" שאלה מורגן, "אפילו חנם?"

"בבקשה." אמר המנחה, "וילון מספר שלוש! הווילון נפתח, מאחוריו היה סט שלם של אביזרי חשמל. "זכית בסט אביזרי חשמל." חיך המנחה ומחה את הזיעה ממצחו, "יש לך מקרר, מקפוא, מכונת כביסה, מייבש כביסה, טלוויזיה, וידאו ומחשב נישא משוכללו!"

"אני אחזיר את זה בתמורה לוילון מספר אחד." אמרה מורגן בחיך גדול, "בבקשה?"

הקהל השתתק. אם היו פרסים מאחורי וילון מספר שניים ושלוש אז הרי שהחציל המשווק ממתיך למטורפת מאחורי וילון מספר אחד.

המנחה לא היה כל כך בטוח. "לעזאזל!" חשב לעצמו, "שמתי את החציל האדום איפשהו, היא לא יכלה להעלים אותו. מה היא, מכשפה?"

"בבקשה!" שאג באושר וחיכוך חזר להיות רחב, "וילון מספר אחד מסתיר את הח... הווילון נפתח ומאחוריו עמדה מכונת מירוך אדומה ומשוכללת, 'פרארי' היה כתוב עליה. גם 'קנינו שסקו', אבל זה ברור מאליו.

הקהל הגיב בתשואות ומחאות כפיים ספונטניות באמת. מעולם לא זכה איש בכזה פרס.

"מכונת פרארי אדומה!" צרח המנחה, ספק לעצמו, ספק כי היה צריך, "זכית במכונת פרארי אדומה!" הצבע הארגמני שעל פניו רמז כי ייתכן והוא לוקה בהיסטריה.

"אני יודעת." אמרה מורגן מקפצת מעלה ומטה, "נכון שזו תוכנית נפלאה?" המנחה לחץ את ידה של מורגן ודמיין כיצד הוא חונק אותה בלילה, "היית גדולה, תודה רבה לך. נשוב אחרי הפרסומות."

הבמאי הכניס את את הסיום והמנחה הפסיק לחיך, כשמכל עבר עטו עליו מפיקי התוכנית.

מורגן חזרה למקום והתיישבה לידו.

"איך היית?" שאלה.

למעשה הייתי עסוק בהסרת קוצי קקטוס מרגלי הימנית או לא שמתי כל כך לב למה שקרה. "לא ראיתי." אמרתי והצבעתי על ערימת הקוצים הקטנה, "זכית במשהו?"

"שום דבר רציני." ענתה מורגן, "אני חושבת שלקחתי פנייה לא נכונה באיזו צומת תלת-קיומית, בוא ננסה לחזור הביתה."

תחילת המשחק

מעטנה מקום - לא מעטנה שום דבר.

מאת: ערן בן-סער

תורין היה בשמיים, לא רק שהוא סוף סוף הצליח לתפוס איך מטילים לחש אור תמיד, אלא שרופוס החליט לצרף אותו למסע חיפוש קטן שעמד לערוך עם גילאן. הוא אמנם ציין שהכל יהיה יותר בטוח אם יהיה לו מגדל לחזור אליו, אך לתורין לא היה אכפת, זו הייתה ההרפתקה הראשונה שלו והכל נראה מבטיח.

"מה אתה מחיין?" שאל גילאן שישב על כדור הברזל הגדול שהיה מחובר לרגלו בשרשרת, **"בגלל קריאות האושר שלך תפסו אותנו הכותמים האלה."**

רופוס שכב בפינת החדר, חסר הכרה, כשתבורה אדומה וגדולה בולסת מפצחו. **"שטויות, כבר הייתם במצבים קשים יותר, ענה לו תורין, 'אתה זוכר שסיפרת לי שהדר' קונים דברו אתריכסו?"**

אין מה לעשות, בכל חבורת הרפתקנים יש סיפור אחד על הפעם בה הלוחמים היו כלואים עם כרישים בשלולית בוז טובעני, כשקופס נלכד בתוך וורטקס תלת-ממדי והאיש היחיד שעמד לרשות החבורה, היה הגנב הקטן שבדרך כלל איבד את סט הפריצה שלו בנקודה זו. לשחקנים שלי זה קורה די הרבה,

הם בדרך כלל זורקים עליו במכה והגנב מתחיל לשלוף את כל הטריקים מהשרוול.

גילאן פירק בסבלנות את ביטנת תגורתו ושליף מפנה את סט כלי הפריצה המוסתר. 'ידעתי שאתה מוביא אחד כזה איפשהו', אמר תורין.

"שלושה, למעשה." ענה לו גילאן שפתח במיומנות רבה את מעול השרשרת ושיחרר את עצמו. הוא ניגש לתורין, טיפס על סלע גדול שהיה לידו, ושיחרר את השרשראות שתלו אותו מרגליו באוויר. תורין נפל ברעש גדול.

"איי, תיזהר קצת!" אמר תורין. **"תהיה בשקט ותסחב את רופוס, אוקיי?"** כל גנב מחזיק בממוצע 2.66 ערכות פריצה דורביות, על כל מקרה שלא יהיה. גנבים ממש טובים יודעים להסתיר על עצמם איזה חבל קסום, רק כמו נייר שאורכו 10 עד 30 מטרים, מספר סכיני הפתעה (שנקראים כך משום שתמיד מוצאים אותם בלילה ולא זוכרים היכן בדיוק השאירו אותם), זוג מספריים טובים, כלי טיפוס וכמוכן דבק וסכין חיתוך קטנה. במערכות מורדניות יותר שני הפריטים האחרונים הוחלפו במסקטטיפ (סרט דבק) ואולד שוויצרי (ע"ע מק'גייור).

השומר המופתע שכב על הרצפה, הסכין

הגדולה שהייתה תקועה עמוק בחזהו, הסבירה למה הוא היה מופתע, ומדוע הוא לא חז.

"אפשר להסתכל?" שאל תורין שהחביא את פניו בידיו.

"כן, הוא כבר די מת." אמר גילאן שהיה מופתע מאוד משום שלא זכר שהסתיר סכין. **"אני מקווה שהצרחות שלך לא הועיקו את שאר השומרים."** הוא אמר.

"הוא לא צעק." אמר תורין בפליאה. **"דיברתי אליך."** (סוף מורגשן)

בשיטות הכוללות כשרונות, חלק נכבד מהגנבים לומד לקרוא מגילות קסומות ואולי גם לתפוס איזה קוסם זקן שילמד אותם את אסכולת האשליות. ב-AD&D הגנבים מקבלים את היכולת הראשונה בדרגות גבוהות יותר, ואת אפשרות הטלת הקסמים רק אם הם בעלי מקצוע משולב. זה די חבל. גילאן, למשל, הסתובב עם רופוס מספיק שנים כדי לקלוט ממנו כמה לחשי אשליות פשוטים.

"ענקו" הגיב תורין כשהכניס גילאן את 'מפתח הפנטס' למנעול הצינוק, שתגדיל והתאים את עצמו לחור המנעול.

"אהה, רופוס הכין לי אותו לפני כמה שנים, חבל רק שלוקח שבוע לטעון אותו." אמר גילאן, **"עכשיו תמרח את המשחה הזו על הנעליים שלך כדי שהן לא יחרקו, ואם אתה מכיר איזה לחש התקפי תהיה מוכן איתו."**

"גילאן?"
"כן, תורין."

"אני לא יודע שום לחש התקפי." התורה השוליה בקול מבוש, **"רופוס תמיד אמר שלחשים כאלה אלמד רק לפני שהוא יגמור ללמד אותי ובמרחק בטוח מהמגדל שלו."**

"פשוט תמרח את המשחה, בסדר?" התייחס גילאן. **"אוקיי, ענה תורין, 'תגיד, ממה היא עשויה? זה קסום?"**

גילאן חיך, 'לא, זה משומן חרקים.'

אחד הדברים היוות נחמדים הוא היכולת להתגנב מאחורי מישור ולדבר איתו. גנבים טובים מכירים את נקודות התרופה והחורים הקטנים בכל סוג של שריון. לך תדע מה סכין או חץ מכוננים היטב, יכולים לבצע כשצריך לאזן את יחסי הכוחות? חוץ מזה לעתים מספיק קנה נשיפה טוב בתוספת "תבלינים" אקזוטיים. במידה ואין קנה נשיפה, חץ מורעל יעשה את העבודה.

"היתושים האלה ממש משתוללים פה," הודיע השומר הגדול לחברו הגיינג'י הקטן בעל השיער הקצוני.

"כן בוס, ענה לו ה ש ג י בקול דק, 'גם אותי עקץ הרגע אחר.' 'אולי כראי שנלבש בגדים עבים יותר לפעם הבאה.' הציע הגדול וגידר את צווארו, 'אתה לא רוצה להתגרר בדיוק שתוקפים אותך מאחור.'"

"כן בוס, נכון, נכון." אמר הקטן בקול דק ומעצבן, **"זחוף מזה אולי נבקש העלאה בגלל התנאים הקשים?"**

השומר הגדול חשב על זה וחייך. כשנעצמו עיניהם של השניים הוא נפל על חברו הקטן.

"הם מתים?" שאל תורין שיצא מאחורי הדלת.

"רק ישנים." הבטיח לו גילאן שהחזיר את קנה הנשיפה למתקן הקשירה שעל זרועו, **"תיהרר על רופוס, אתה גורר אותו כאילו הוא לא מ ר ג י ש כלום."** א ח ד

ה'כלים' השימושיים ביותר לגנב מתוחכם הוא החרק הארסי, לעתים ניתן לשמוע את השומרים מעברה השני של הדלת, ואין לך אפשרות למסור להם את טובות ההנאה באופן אישי. למקרה כזה מחזיק הגנב במיכל חזק ולא שביר איזה עקרב ארסי או אולי גדל קטלני במיוחד. השימוש באמצעי הזה הוא פשוט - שוכרים את המיכל, מניחים את החרק במקום הנכון (תוך שימוש בכפפות עבות במיוחד), רצים רחוק, מסתתרים ומחכים לרעש. לעתים מגלים את חיות המחמד לפני שהיא מספיקה לבצע את זממך, אבל היופי הוא שכולם חושבים שהיה להם המון מזל כי אי אפשר לדעת איפה הממזרים הארסיים מסתתרים. במצב זה רצוי להבהיר (בעקיפין) שבאמת אי אפשר לדעת. לפעמים גם זה מתפקשש.

רופוס, גילאן ותורין רצו כמו שרק קוסם, זוטון ושוליה צעיר רצים כששני דרקונים ודופים אתריהם.

"אתה והרעיונות שלך," צרה גילאן, **"מי אמר לך להתעורר באמצע חדר הכתרי?"** הדרקון האדום נשף לכיוונם ופספס במספר מטרים.

"אין לך איזה מחסל דרקונים עשוי ממיץ גדלים או משהו?" התעניין תורין. **"לא!"** ענה לו גילאן תוך כדי ריצה. נשיפת הדרקון השחור יצרה חור גדול בגלימותיו של רופוס.

"תמיד זה קורה לנו!" צעק רופוס. **זעקתיו של הזוטון והחזיר ברחבי העמק...**

בוויז 30 (עמ' 38) התייחסנו בהרחבה לנושא התייחסויות. מומלץ.

מאת: ערן בן-סער

דלת החדר נפתחה בסריקה והמכשף הזקן צלע אל תוך החדר המזוהה, בידו נשא ספר מאובק ובידו השנייה נשען על מטה עץ מגולף. הוא ניגש אל השולחן הנמוך שבמרכז החדר, הניח עליו את הספר ופתח אותו, ואז כרע בדרך לפניו. הוא העיף מבט בעיסת החומר שהייתה מונחת במרכז השולחן וחיך, 'הפעם' אמר לחלל האוויר. קולו היה צרוד ויבש, הוא שלח יד לאחד מכיסי גלימתו והוציא קמטוצ' אבקה לבנה, אותה פיזר על החומר המבחיל תוך מלמול מספר מלים אשר קרא מהספר. הוא הפך דף, לקח נשימה עמוקה, ותוך כדי ביצוע התנועות המתאימות מעל החומר מלמל את הלחש שעמל כה רבות ליצירתו. הסקס נמשך כחמש דקות ואז דיבר

המכשף, הפעם בתפילה, 'אלים, לראשונה בחיי לא לכם אני קורא, את אשר אני עושה ציוויתם שלעולם לא ייעשה. את כוחכם אני דוחה. לעליון מכם אני מתפלל, כוח מעבר לכוחכם אני מחפש והבנה מעבר להבנתכם דרושה למען הצלחתי. קדום, אתה שיצרת את הזמן ואת הנצח, הראה לי את הדרך: לרגע אחד שלח עיניו אל הספר, קרא את המלים האחרונות, ובצעקה שידע היטב כי גם בקרב האלים נשמעה, סיים את הלחש.

אור בהיר סנוור את עיניו, האינסטינקט גרם לכך שירים את ידיו אל מול פניו, רעש אימים קצר נשמע, ולאחריו

השתרר שקט כה מוחלט עד כי המכשף דימה לשמוע את קול פעימות ליבו, עיניו היו עצומות בחוזה. ואז תנועה מכיוון השולחן, ריאות שגודלן לא ייאמן שאפו אוויר, נוכחות הורגשה בחדר. קול דיבר אליו מתוך מוחו, 'כגודל מתנתך יהיה גודל העונש'. האור כבה.

קול בכיו של תינוק נשמע בחדר, הזקן הביט ביצירתו שנחה על השולחן וחיך, רק מאוחר יותר שם לב כי כל המראות בביתו היו סדוקות.

עברו שנים. מהמכשף הזקן נשאר רק זכר לאדם שהיה פעם, מצומק וכמעט סניילי, איבד הזקן את יכולת הכישוף שלו ונשאר תלוי בבנו היחיד. הוא ישב על כיסא עתיק בחדר ביתו והשתעל. "אתה בסדר אבא?" שאל בנו שישב לרגליו. "כן וורן, אני בסדר גמור." וורן חזר למחשבותיו.

לקראת הערב נכנסו השניים אל תוך הבקתה. וורן הושיב את אביו ליד האש שבערה באח והכין ארוחת ערב לשניהם. אביו אכל בשקט ווורן סידר את החדר הצדדי, כשחזר - אביו כבר לא היה בין



החיים. וורן קבר את אביו בחדר האחורי וישב ליד הקבר עד עלות השחר, עם קרני הראשונות של השמש נכנס הביתה. כשעבר בפתח הדלת עצר לפתע, הרגשה מזוהה מילאה אותו, בבית הייתה נוכחות אותה לא יכול היה להגדיר, אך יכול היה להרגיש בכל חלקי גופו. הוא נכנס פנימה בחשש והביט סביב, המראה הגדולה היתה סדוקה. וורן ניגש והביט בסדק, הוא נראה כאילו משהו ניסה לכתוב משהו ולא הצליח, כמעט מבלי משים, שלח את ידו והחל להתחקות אחריו הסדק המסולסל.

אי שם במקום שאינו מקום ובזמן שאיננו זמן, תודעה צעירה לימים הגיעה לבשלות, היא עמדה להיוולד. וורן המשיך להתחקות אחר הסדק, מהופנט, עיניו נעוצות בהשתקפותו המעוותת. ללא רגש הבחין שלבן עיניו הולך והופך אדמדם.

בראייתה נפער סדק, דרכו יכלה לראות את השתקפותה, ללא רגש הבחינה ששחור עיניה הולך והופך אדמדם.

אצבעותיו של מי שהיה בעבר וורן הגיעו לסוף הסדק, עיניו במראה היו אדום אחיד.

עיניה הפכו אדומות, ראייתה התערפלה, לאחר זמן מה חזר המקום בו הייתה להיות ריקנות שאיננה מקום, זמן או תודעה.

מי שהיה פעם וורן עמד מחוץ לבקתה הנשרפת, לפיד בוער בידו. בני עמו נמצאים רחוק ממנו אבל הוא ימצא אותם בקרוב, ויוביל אותם אל עתידם המשותף במסלול אשר היה ידוע רק לו.

המשך הסיפור, וההרפתקה הנלווית אליו, בוויז הבא.

להשי דרדקונים

לא רק להרלוו

זמן הטלה: 3, אזור השפעה: הדרקון. גלגול הצלה: אין.

לחש זה מוריד את דרגיש הדרקון ב-1ק3 למשך 7-10 תורות (1ק4+6).

ציפורני הדרקון

דרגה: 7, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ+ת, זמן הטלה: 3, אזור השפעה: הדרקון. גלגול הצלה: אין.

לחש זה משלש את נזק הספרים של הדרקון למשך 7-10 תורות.

שער הדרקון

דרגה: 8, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ+ת, זמן הטלה: 7, אזור השפעה: מיוחד, גלגול הצלה: אין.

הטלת לחש זה תפתח שער ממדי שיבלע את הדרקון, ויעביר אותו למקום מסתור מסומן מראש. הלחש יכול לתמוך לכל היותר ב-7 מקומות מסתור מסומנים, ואופי הסימון שונה מדרקון לדרקון.

גיל הדרקון

דרגה: 9, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ+ת+ת, זמן הטלה: 8, אזור השפעה: הדרקון. גלגול הצלה: אין.

לחש אימתני זה דורש מהדרקון קשקש של דרקון מבוגר ממנו כמרכיב חומרי. בעת הטלת הלחש מתפורר הקשקש והדרקון עולה לרמת הגיל של הדרקון ממנו נלקח הקשקש. הלחש נשאר פעיל במשך שלושה תורות, ולאחר מכן יכול הדרקון להמשיך את הלחש על ידי תשלום מצטבר של נק"פ לכל תור, כלומר בתור הרביעי 1-נק"פ, בתור החמישי 2-נק"פ, בתור השישי 3-נק"פ וכו'.

הלחש פעיל במשך 4ק3 שנים.

זימון דרקון I

דרגה: 3, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ+ת, זמן הטלה: 3, אזור השפעה: מיוחד, גלגול הצלה: אין.

לחש זה מזמן דרקון צעיר אחד ברמת גיל 1-3 למשך 6ק2 תורות.

הגברת נשיפה

דרגה: 4, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ, זמן הטלה: 4, אזור השפעה: הדרקון. גלגול הצלה: אין.

לחש זה מעלה את עוצמת הנשיפה של הדרקון ברמת גיל אחת ואם פירוש הדבר כי רמת הגיל עולה על 12 המשיכו את קצב ההתקדמות של הנשיפה למשך תור בודד.

מעוף הדרקון

דרגה: 5, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ, זמן הטלה: 2, אזור השפעה: הדרקון. גלגול הצלה: אין.

לחש זה מכפיל את קצב התעופה של הדרקון למשך 4ק4 ימים.

עור הדרקון

דרגה: 6, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ+ת,



מאת: ערן בן-סער

כשאני ממשיך לפתח את הרלון ואח הדרקונים, שבינתיים רק על אחד מהם אתם שמעתם, אני מנסה להיות עד כמה שיותר מקורי. לפי ה-AD&D, דרקונים שונים יכולים להטיל קסמי קוסם וכווון בעוצמות שונות, ועל פי גילאים שונים. ב-Draconomicon, ספר הדרקונים של TSR, תוארו לחשים של דרקונים אבל מצאתי שהם לא מתאימים להרלון והכנתי אחרים במקומם (אפשר להשתמש בהם בכל מערכה).

לחשי דרקונים אינם נחשבים ללחשי קוסם או ללחשי כוהן. אלה עומדים בפני עצמם וניתן להטילם הן כלחש כוהני והן כלחש קסמי - אסכולת הדרקון אם תרצו. רוב הדרקונים ידעו את הלחשים הנ"ל וישתמשו בהם היטב. אבל אין שום דרך בה יכולים יצורים אחרים, ובכלל זה דמויי האדם, ללמוד את הלחשים, או בלי רעב לעוצמה בבקשה.

תקשור

דרגה: 1, טווח: אין-סופי, מרכיבים: מ+ת, זמן הטלה: 2, אזור השפעה: מיוחד, גלגול הצלה: אין.

לחש זה מאפשר לדרקון לתקשר טלפאטית עם כל דרקון שפגש אי פעם.

שומר מסתור

דרגה: 2, טווח: אין-סופי, מרכיבים: מ+ת, זמן הטלה: 4, אזור השפעה: מאורת הדרקון. גלגול הצלה: אין.

לחש זה מוטל על מאורת הדרקון. בכל פעם שייכנס יצור כלשהו פנימה יידע הדרקון על כך מייד באופן טלפאטי.

קסם גולמי

עוד על הפיי

מאת: מורגן לה-פיי וערן בן-סער

בזווית 56 הצגתי בפניכם את רעיון הקסם הגולמי. קסם הנמצא בטבע בכלי קיבול כלשהם, וניתן להשתמש בו כדי לעזור בהטלת או בלמידת לחשים. מסתבר שהרעיון, שאגב הוא לא רעיון מקורי (הוא מופיע פעמים רבות בספרות הפנטזיה אבל לא ב-AD&D או בגיבור הפנטזיה), זכה להרבה תגובות והחלטתי שבמקום להשיב על הכל אצל מורגן, אגייס אותה לכתוב יחד איתי כתבת המשך בתקווה לתת מענה לשאלותיכם.

בזווית 56 הצגנו את מהות הפיי, את היחידות הבסיסיות שלו ואת שלושת השימושים הנפוצים והבסיסיים ביותר הנעשים בו. קודם כל יש להדגיש כי בתיאוריה יש יחידות פיי קטנות מנקודת פיי, ויחידות פיי גדולות מאוד, אבל יחידות כאלו לא תועדו מעולם בהיסטוריה.

הרמז היחיד המוביל לקיומם הוא הערת שוליים של המכשף שתיעד לראשונה את הפיי. הוא טען כי "נקודות פיי היא היחידה הקטנה ביותר בה ניתן להשתמש". בעוד שבמקום אחר ברישומי התייחס לנקודה שהייתה "הקטנה ביותר שנתקלתי בה". רבים חושבים שבשני המקרים מדובר בנקודת פיי, דהיינו תשיעית היחידה התקנית, אבל העובדה שהוא לא התייחס לשני המקרים באותה הלשון מעוררת תהייה. חקירה מאוחרת יותר שנערכה על ידי מספר סטודנטים

לקסם תיאורטי, גילתה כי העובדה שהפיי מגיע בכפולות של שלוש תלויה ביחידה מעורפלת ובסיסית של פיי שכונתה על ידם בסיס פיי (Base Faey), השווה לאחד חלקי 81 פיי (החלק ה-81 של הפיי). אחד הסטודנטים טען כי, למעשה, הסולם ממשיך עד אינסוף לכל הכיוונים וניתן למצוא יחידות שגודלן אחד חלקי 243, 729, 2187 וכן הלאה, של פיי. הוא גם טען כי במקביל ישנן יחידות שגודלן 81 פיי, 243 פיי וכן הלאה. בנוסף לכך הוא חישב ומצא כי שדה הקסם המקיף את העולם (ועולמו שלו) שווה לשלושה מיליארד, ארבע מאות ושמונים וששה מיליון, שבע מאות ושמונים וארבעה אלף וארבע מאות פיי (3,486,784,400 פיי). אותו שדה קסם הולך וקטן ככל שמטילים יותר לחשים בעולם, ולבסוף הוא ירד אל מתחת לפיי אחד ואז ייאבד העולם את כל יכולת הקסם שלו.

כך אמנם קרה ועולמו איבד את שדה הפיי שלו כמעט לחלוטין. ככל שעבר הזמן, קוסמים הפכו לנדירים עד שכיום אין קוסמים בעולמו. ישנם עולמות ביקום הצועדים באותה הדרך, חלקם התחילו עם שדות פיי כמעט אין סופיים והממלכות הנשכחות הן דוגמה לעולם בעל שדה פיי אדיר וחלקם עם פיי כמעט אפסי. מרלין, קוסם מכדור הארץ בעל שדה פיי דליל וגם מורה ואויבה הנצחי של מורגן לה-פיי, טען כי לשדה הפיי אין קשר ללחשים המוטלים בתוכו, אלא שהוא יורד ועולה לסירוגין בכל היקום כולו, על כל מישוריו הפנימיים והחיצוניים וכי כעת הוא נמצא

בעלייה מחודשת.

מלבד זאת, במהלך ההיסטוריה תועדו זנים שונים של פיי אשר שייכים לא רק לאסכולות הקסם השונות, אלא למטרות פעולה שונות. פיי לשליטה, פיי להשמדה, פיי ליצירה וכו'. עד היום נאספו על ידי הקוסמים נודדי העולמות הזנים הבאים של פיי לא שגרתי - יצירה, השמדה, שליטה, שינוי, גילוי וזימון. ישנו גם אזכור מעורפל לקוסם בשם ראבינין שנודד בין העולמות לפני 7,000 שנה, וטען לגילוי פיי לא שגרתי של הפיכה. תיעוד זה מתקבל בפקפוק רב בקרב נודדי העולמות השונים. ניתן להשתמש בפיי לא שגרתי לקסמי כל האסכולות, אבל רק לקסמים שפעולתם זהה לזו של הפיי. כדור-אש, למשל, ניתן להטיל עם פיי של השמדה. כמו כן, עובדה ידועה היא שניתן להשתמש בפיי על מנת ליצור חפצי קסם. בראש ובראשונה, ניתן "להחדיר" פיי לתוך החפץ שאותו רוצים להפוך לקסום, במקום להטיל עליו לחשים שונים. בשיטה הבסיסית של ה-AD&D, למשל, משתמשים בלחש כישוף עצמים מעוצמה שיטית, במקומו ניתן להחדיר לחפץ ששה פיי ולתת לו להיספג. שיטות אחרות הדורשות לחשים אחרים ישתמשו בפיי במקום בלחשים באותו האופן. בשיטת הגיבור ניתן להשתמש בפיי אחד במקום כל 10 נקודות פעילות בכלי הקסם ולחסוך לדמות נקודות ניסיון ונקודות בנייה. תהליך ההחדרה הוא, למעשה, תהליך של החזקת שני החפצים, תוך כדי מיקוד כוח הרצון, במטרה להזרים דרך גוף

המכשף את הפיי מחפץ אחד לשני. לאחר מכן ייספג הפיי בחפץ השני תוך מספר שעות, משום שאין זה כלי הקיבול הטבעי שלו.

קוסם אחר גילה כי במקום להעביר לחפצים אחרים, ניתן לספוג את הפיי בגוף הקוסם עצמו כדי לחזק את שליטתו באומנויות הקסם. אבל התהליך הינו בלתי צפוי ומסובך. ב-AD&D, בעת ביצוע ספיגה בגוף הקוסם, ייאבד הקוסם 4ק1 נקודות כושר ועוד 2ק2 נקודות כוח, בתמורה להעברתו לדרגה הבאה בטבלת הטלת הלחשים וכלומר, הוא נשאר בדרגה שש אבל מטיל לחשים כמו קוסם בדרגה שבע. בשיטת הגיבור ניתן להמיר 6ק1 נקודות פעילות של כושר, גוף או כוח בנקודות ניסיון באופן תמידי. הקוסם המקורי שחקר את האפשרות מת תוך כדי ניסיונותיו, ואחד מתיעודיו האחרונים דן באפשרות להמיר את כל כוח החיים שלו בתוך שדה הפיי הזורם ושדה הקסם היקומי, אבל קוסמים גדולים שחקרו את

מקור: מעיין.

כלי קיבול: מים.

שיטה וסוג: AD&D-הרלון, יסוד מים.

כמות: פרימה פיי.

התחדשות: אחת לשבע שנים.

תיאור: אחת לשבע שנים מכיל המעיין למשך יום אחד פיי במימיו. יש לקחת בקבוק של מים שעליו הוטל לחש פשוט כלשהו (אור למשל), למלאו במי המעיין, ואז הפיי יזרום לתוך הבקבוק והמים בתוכו יכילו פרימה פיי.

הרעיון מצא שהוא בלתי אפשרי. קוסמים מאוחרים יותר מצאו כי ניתן להעביר את הפיי לכלי קיבול אחר מבלי שהוא ייספג וייעלם. הגילוי היה בעייתי, משום שבכדי לעשות זאת יש להגיע למקור הפיי ולבצע את ההעברה שם ברגע ההתחדשות. פיי ממקור לא מתחדש לא ניתן להעביר לכלי קיבול חדש. קוסמים רבים מנצלים שיטה זו כדי להעביר ברגע ההתחדשות את הפיי החדש לאבני חן או

מקור: שיח.

כלי קיבול: פרחי השיח.

שיטה וסוג: AD&D, זימון/שליפה.

כמות: כוכב פיי בכל פרח.

התחדשות: כל אביב בפריחה הראשונה.

תיאור: עם כל אביב חדש מכלים 6ק1 הפרחים הראשונים של השיח כוכב פיי בכל אחד מהם. יש לקטוף את הפרחים ולהשאירם במים במשך יום אחד לפחות, לאחר מכן כל עוד הפרח לא נבל לחלוטין הוא יכיל את הפיי.

מקור: עץ תפוחים.

כלי קיבול: תפוחים.

שיטה וסוג: HERO, צמחים ועץ

(PLANT & WOOD MAGIC).

כמות: נקודת פיי.

התחדשות: אין.

תיאור: עץ תפוחים אשר כל תפוח מתפוחיו מכיל תשיעית הפיי (כשישים תפוחים).



מתכות שאינן מתכלות, בייחוד אם המקור עצמו מתכלה (פרחים למשל). לבסוף הנה מספר מקורות מעניינים של פיי לדוגמה (ולשימוש) בתחתית העמוד

מקור: שדה קבורה של פילים.

כלי קיבול: שנהב הפילים.

שיטה וסוג: כל שיטה, זימון (לא

שגרתי).

כמות: פרימה פיי.

התחדשות: באחת משיני השנהב של

כל פיל שמת בלילה חסר ירח.

תיאור: בשדה הקבורה הענקי, אליו

נודדים הפילים כדי למות, נערך פעם

קרב בין שני קוסמים בלילה חסר ירח.

אחד מהם, קוסם תאובה, זימן את

רוחות הפילים המתים לצדו, ומאז

באחת משיני השנהב של כל פיל שמת

בלילה חסר ירח ניתן למצוא פיי.

מקור: מערה בצוקי הנשייה.

כלי קיבול: אבן קריסטל.

שיטה וסוג: MYTHUS, אסכולה

אפורה.

כמות: שמש פיי.

התחדשות: פעם בשנה, כאשר במשך

כל היום אין קרני שמש בתוך המערה.

תיאור: כאשר מגיע היום המיוחד

מתמלאת אחת מאבני הקריסטל

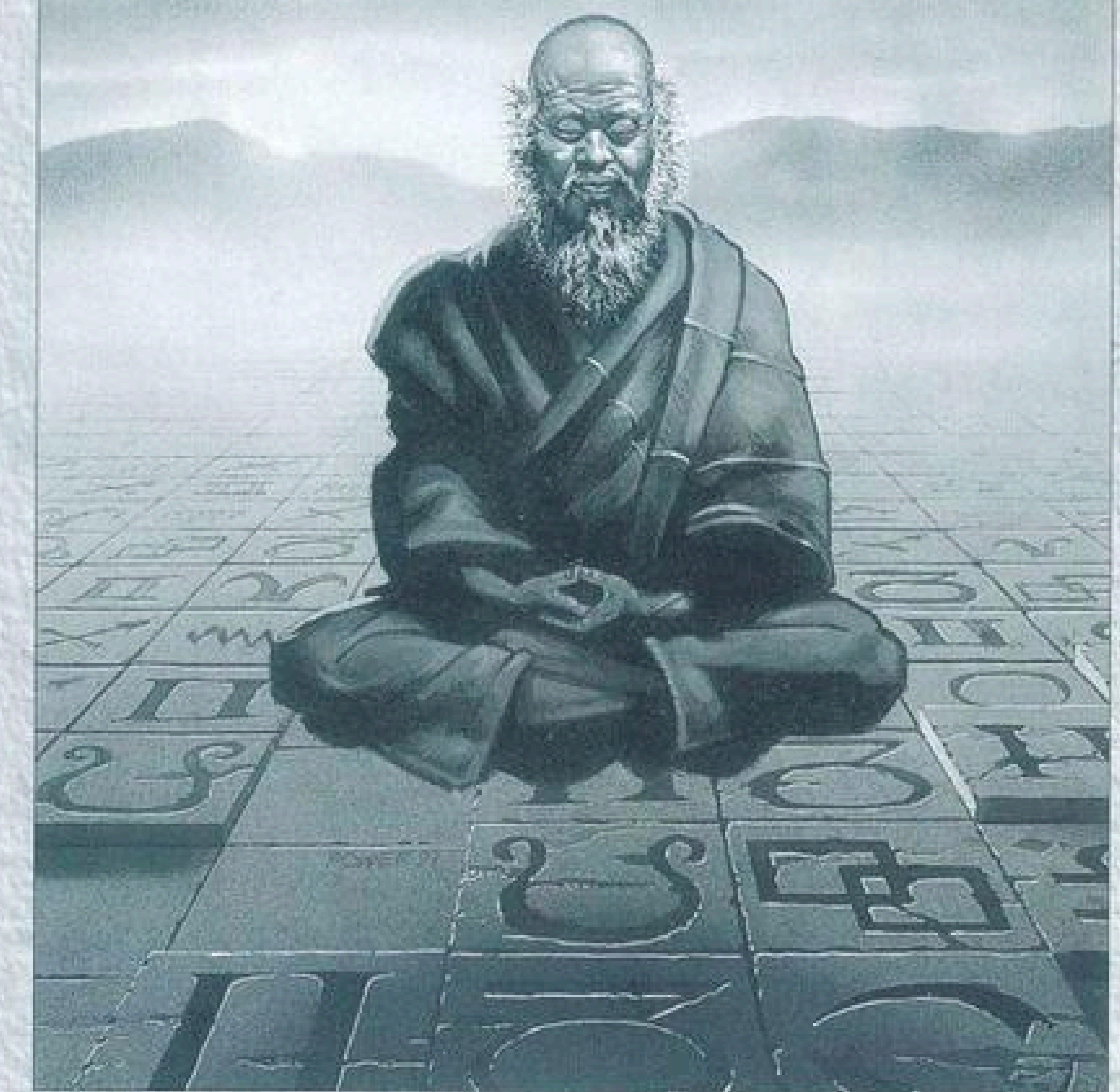
במערה בשמש פיי. יש להוציא את

האבן מהמערה באותו הלילה, שאם

לא כן היא תאבד את הפיי שבתוכה.

למכירה

- לסופר גינסנדו אמריקני. עומר, 08-232864
- למכירה 5 SPACE QUEST ב-30 ש"ח, אינדיאנה ג'ונס בעקבות סודה של אטלנטיס ב-60 ש"ח, תעלומת שרלוק הולמס "THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES" ב-63 ש"ח, QUARANTINE ב-70 ש"ח וחולית 1 ב-50 ש"ח. עמית, 08-542256
- למכירה/החלפה משחקים חדשים: מורטל קומבט 3, DUNE 3, MAGIC CHRPE T-2, 04-216619
- למכירה גיים-בוי + 7 משחקים: סופר מריולנד 1 + 2, WWF 1 + 2, BATMAN (SUPER STAR), WORIL CUP, TETRIS כולל כבל שמחבר בין שני מכשירי גיים-בוי למשחק משותף, במחיר 350 ש"ח. אילן או יובל, 03-9319075
- למכירה משחקים לסופר גינסנדו: ART OF FIGHTING, WING COMMANDER, NBA JAM T.E, RABBIT RAMPAGE, (SPIDERMAN + VENUM), MAXIMUM CARNAGE - 130 ש"ח כ"א. משחקים חדשים ל-PC: PHANTASMAGORIA, BIOFORGE, SPACE QUEST 6, REBEL ASSUALT, LOST IN TIME, FULL THROTTLE במחירים של 80-120 ש"ח. ארי, 03-490241
- למכירה הגרסה המקורית האמריקנית של המשחק פנטסמגוריה, כולל 7 תקליטורים במחיר 150 ש"ח. תום, 07-906743
- למכירה המשחק הרקולה באריזה מקורית ועוד משחקים חדשים ביותר. איתי, 04-8448592
- למכירה/החלפה משחקים לגיים-בוי: 3 סוגים של ONCI 5, MK2, MK2 משחקי CD-ROM: סימולטורים, הרפתקאות, משחקי תפקידים וקסטה של מנהסון עם 400 משחקים. איתמר, 02-9941139
- למכירה 3DO אמריקני ללא מתאם ל-PAL, כולל משחק ו-2 תקליטורים הדגמה בשווי כולל של 380 ש"ח. 3DO חדש לגמרי כולל חיבור לחשמל ולטלוויזיה, ערך, 09-541720
- למכירה משחקי CD-ROM: BLOODNET ב-65 ש"ח,



למכירה

- למכירה סגה מגה דרייב + סגה CD עם 4 תקליטורים ו-2 קלטות ב-2,000 ש"ח. כמו כן, למכירה גיים גיר 4 + משחקים ב-500 ש"ח. אפי, 03-9648041
- למכירה 3 קלטות גינסנדו-8 BIT + מתאם למגסון, GUM SHAE SHOE, GRADIUS CITE BIKE ב-70 ש"ח, תקליטור 3DO בחצי מחיר - IMMORTAL DESCRE ב-70 ש"ח, מגה דרייב 2 גיוסטיקים + גיוסטיק מיוחד + אחריות, מורדי, 04-8510572
- למכירה/החלפה LARRY 6, MICRO MACHINES 2, JONES, UFO1 2, DUNE 2, MK 2, WAR CRAFT, SYNDICAT, CIVI 2, PINBALL FANTASI, DECENT, JUNGLE STEIKE, וגיוסטיקים משוכללים

מעוניינים • הצילו • משחקי תפקידים • למכירה

- FULL THROTHLE ב-80 ש"ח, HEROES OF MIGHT & MAGIL WING COMMANDER 3 ב-70 ש"ח, STAR TREK A ב-95 ש"ח, FINAL UNITY ב-85 ש"ח, גיים גיר חדש + חיבור לשקע חשמל + תיק ב-300 ש"ח. כמו כן, למכירה קלטות לגיים גיר: NBA JAM ב-55 ש"ח, SONIC CHAOS ב-60 ש"ח, X-MEN DYNAMITE HEADY ב-50 ש"ח ו-09-541720
- למכירה משחקים למחשבי 486 ומעלה: הוקוס פוקוס (גרסה המלאה), דום 2 ו-3, מורטל קומבט 2 ו-3, דיון 1 ו-2, סופר סטריט פיטר 2 טורבו, וואקי-ווליו ומירוף מכונות של בע"ח - הגרסה המלאה היישר מארה"ב, מירוף עגלות (גרסת ISHARWERE), ספיד רייסר, בונס (שבץ-גא), קוד פיקס, שרלוק הולמס, סם ומקס, קינג קוסט 7, מסע בחלל 6 רוג'ר וילקון, האורגים, סיימון המכשף 1, אולפן מוסיקה, בייבי ג'ו, אביש ולאונדרו ב-CD-ROM. שי כהן, ת.ד. 15346 ראשון לציון.
- למכירה דמקולים למחשב, עכבר, סימולטור F16 סגור באריזה חדש, גיוסטיק ו/או כרטיס לגיוסטיק, ותוכנה מקצועית לגרפיקה סגורה מיוחדת למקצוענים בלבד. דני, 03-5442716
- למכירה משחק הרפתקאות על CD-ROM פנטסמגוריה של SIERRA הכולל שבעה תקליטורים ובאריזה מקורית, המשחק כולו כסרט וידאו עם שחקנים אמיתיים, זמן משוער לפיצוח המשחק - כשלושה חודשי משחק אינטנסיביים. אבי, 04-312216
- למכירה מחליף מגה-דרייב 2 + קלטת, בגיטרה אקוסטית או חשמלית במצב טוב, רונן, 02-351963
- למכירה פקס מודם 9600 באוד מקורי באריזה ב-180 ש"ח, משחקים על גבי CD-ROM: שוליות המכשף 2 ב-200 ש"ח, אוסף משחקי QUEST ב-200 ש"ח, אוסף משחקי לארי ב-200 ש"ח, משחקי PC: דברי ימי קירנדיה ב-90 ש"ח, אינקא 1 ב-140 ש"ח, מאורת הדרקון הבריוח מארמון סינג' ב-90 ש"ח, משחקי מורטל קומבט 1 לסופר גינסנדו ב-200 ש"ח. יוסי או משה, 03-6839372
- למכירה מגה דרייב 2 חדש + 2

- שלטים + האנסנה וטרנספורמטור עם שני משחקים (סטריט אוף ראג' 3 + קסטה 349 ש"ח) סה"כ 700 ש"ח. רונן, 02-351963
- למכירה מגה CD המתחבר למכשיר המגה דרייב 2 עם 2 תקליטורים (ששוויים 300 ש"ח כל אחד) ב-1,100 ש"ח. שלומי, 02-288270

מעוניינים

- מעוניין להשיג את המשחק EMPIRE דחוף! גיא, 03-5355614
- מעוניין לקנות משחקים שנחסמו במדבקות או שנחסם החלון לפני ה-INSTALL והם KING QUEST או SPACE QUEST או POLICE QUEST. כל הפרקים חוץ מ-5 QUEST SPACE לא CD-ROM. עמית, 08-542256
- מעוניין להחליף או למכור את המשחקים משימת המלך 7 בגרסת CD-ROM



- THE ORION CONSPIRACY בגרסת CD-ROM. טל, 03-5351011
- מעוניין לעזור במשחקים שונים וטובים. איתי, 04-8448592
- מעוניין לצרף מספר מוגבל של חברים למועדון המחשבים "X.C.C.", אשר במסגרתו כל שבועיים לערך נשלחים לבית הקורא גיליון של המועדון וקטלוג של משחקים ותוכנות חדשות המוצעים למכירה. ההצטרפות למועדון היא ללא תשלום! מיועד לגילאי 17-8. כל המעוניין ישלח מכתב ובו פרטיו המלאים (וכתובת, סוג המחשב שברשותו ופרטים אישיים), עבור מועדון המחשבים "X.C.C.", שי כהן, ת.ד. 15346 ראשון לציון.

מעוניינים • למכירה • משחקי תפקידים • למכירה

- מעוניין לקנות את המשחק אולטימה 7. בן, 07-985531
- מעוניין לקנות גיליונות ישנים של WIZ: 32,14,13,9,7,6,5,4, 1-3 ב-3 ש"ח גיליון. כמו כן, מעוניין לקבל עיתוני מחשבים ישנים (WIZ), זומביט ועיתונים מחו"ל, על מנת לפתוח מרכז מידע לפתירת משחקים שיפתח בקרוב. רונן, 02-351963

הצילו

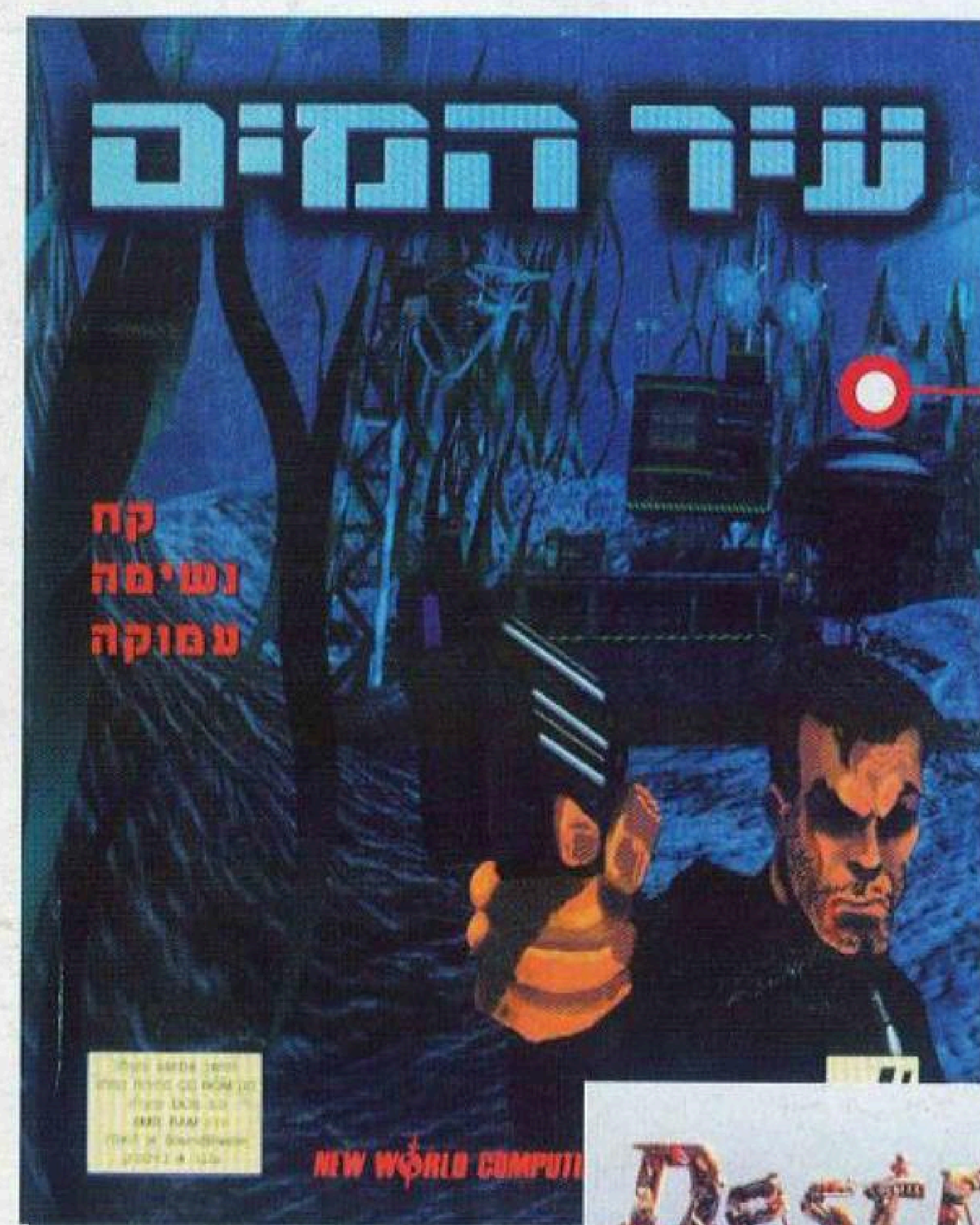
- הצילו! צריך עזרה ב-HEXEN (2) (HERTIC) מה הקודם לרמאויות. אבי, 04-216619
- הצילו! זקוק לעזרה לתרגילים ו-1 FATALITY של המשחק MORTAL KOMBAT 2. בתמורה אתן את הרמאויות של המשחקים MORTAL KOMBAT 2, WOLFENSTEIN 3-D, WARCRAFT ו-1-3 DOOM. טל, 09-337996
- הצילו! במשחק MONDAY NIGHT RAW איך עושים את ה-MEGA MOVES. בתמורה אוכל לעזור במשחקים רבים שברשותי לדוגמה MK3 ו-MK2. במשחק 2 STAFCONTROL איך מחזקים את הפצצה של UTWING. ברק, 08-550241
- הצילו! אני תקוע בסימון המכשף בשלבים מוקדמים (כמו כניסה למכרה הגמדים, כניסה לשתי הטירות לכל זה טרם הגעתי). אודה מאוד למי שיעזור לי וישלח לי פירוט מלא. בתמורה לטיפים רלוונטים אשלח פיצוי הולם (ומבטיח). שי כהן, ת.ד. 15346 ראשון לציון.
- הצילו! תקוע במשחק גובלינים 1. מה עושים בשלב של הדחליל והציפורים? בתמורה אעזור בכל המשחק גובלינים 3, WARCRAFT, דום 2 ו-1, מורטל קומבט ובכל סם ומקס. אלעד, 03-9329117

משחקי תפקידים

- שני שחקנים מנוסים בני 14 מאזור רמת השרון, מעוניינים להצטרף או להקים חבורת AD&D בדרגות 4-7 לגילאי 15-14, לשחקנים/יות מנוסים. אמיר, 03-5405428 איתי, 03-5492125

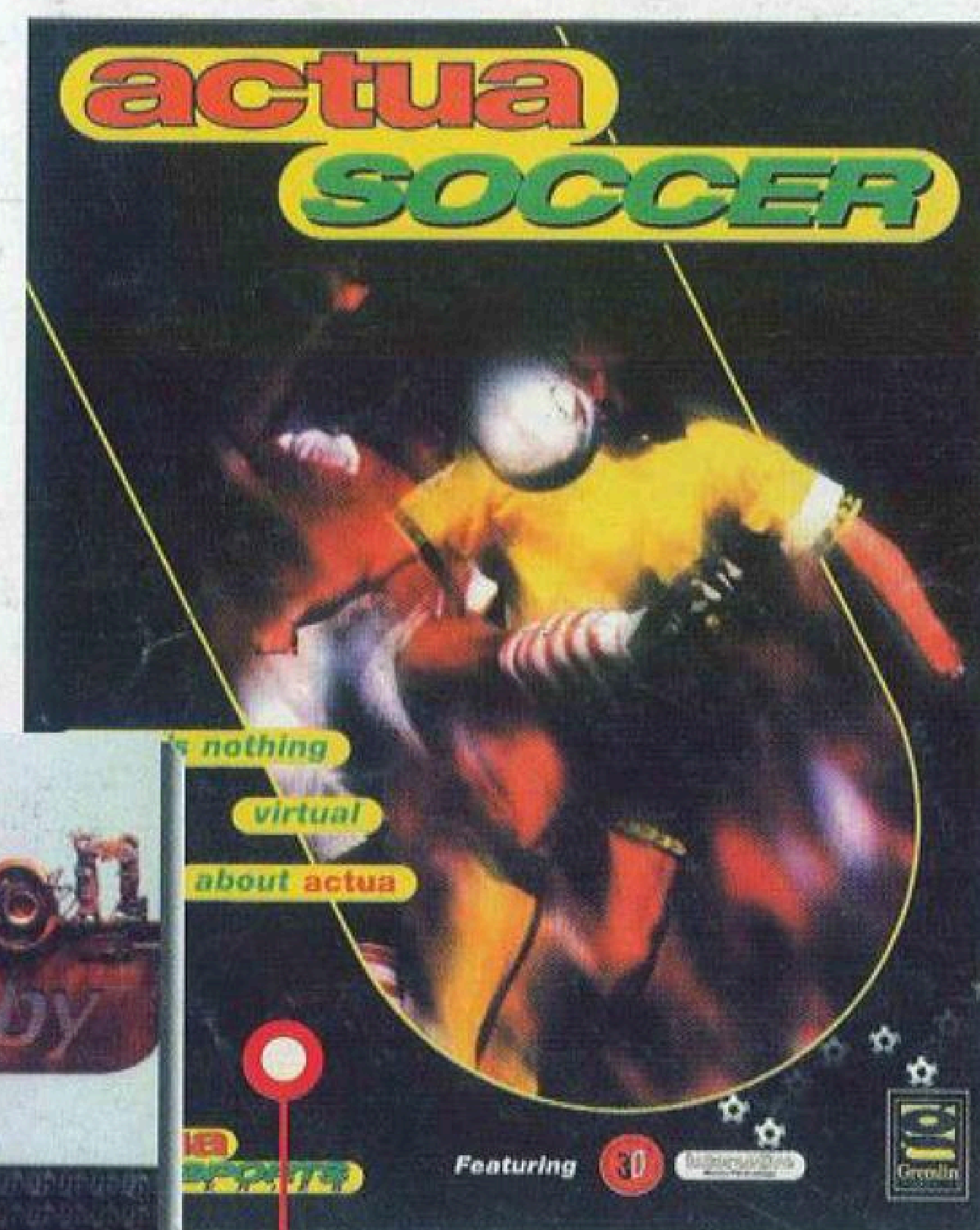


חדש מבית מחשבת



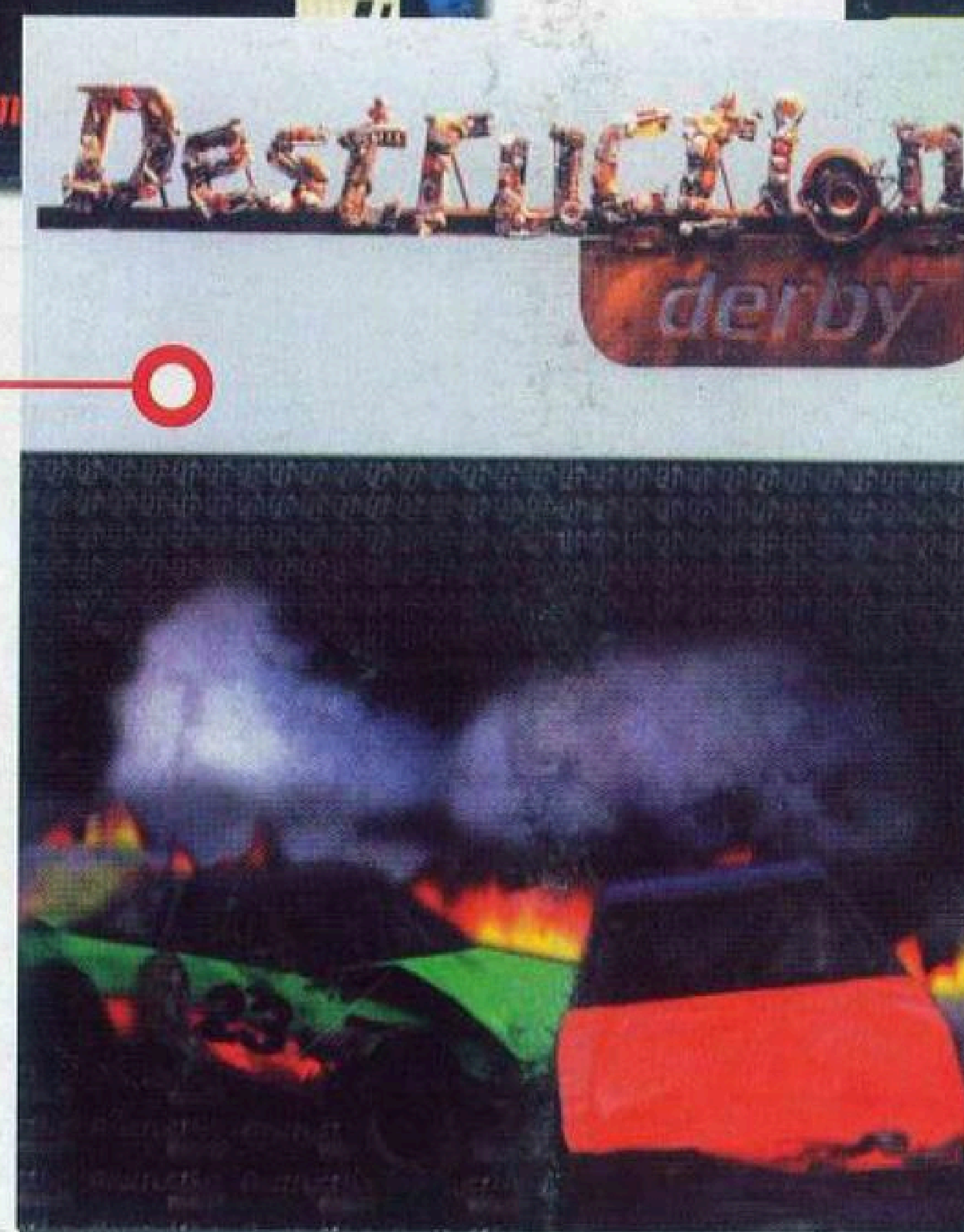
עיר המים

קח נשימה עמוקה וצלול אל תוך עיר המים-מחבוא לרוצחים חסרי רחמים וחלאות המין הלא אנושי-בחיפוש אחר פושע מכריק, מסוכן, ערמומי ורב-תושיה. מותחן עלילתי המשלב אנימציות דו ותלת מימדיות.



כדורגל 96

אם אתם אוהבים כדורגל, עכשיו תוכלו להנות שבעתיים! משחק מהפכני בו מככים טובי שחקני הכדורגל בעולם. גרפיקה תלת ממדית חדשנית, הנותנת תחושה אמיתית, פרשנות מלאה, 44 נבחרות, בחירת מיומנויות, ליגות ואליפויות. סוחף ומרתק!



מרוץ קטלני

ראית את זה על המסכים וחלמת לעשות את זה למכונית של ההורים. "מרוץ קטלני" היא הדרך המהירה להפוך את מכונית הספורט החדשה והמבריקה לערימת זבל מתכתי. התחרה במירוץ, רק זכור שליריבך לא תמיד חשוב מי מגיע ראשון...



מחשבת-הרפתקאה שאינה נגמרת

בית מחשבת ארלוזורוב 28 הרצליה 46448 טל': 09-552402 פקס': 09-552413 תמיכה: טל': 09-552417

חומר זה נסרק, עובד
והונגש על ידי



התנועה
לשימור
משתמשים
בישראל

shimur.net